

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ	3
НАЧАЛО ИГРЫ.....	4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	4
ИНСТАЛЛЯЦИЯ	5
ДЕИНСТАЛЛЯЦИЯ ИГРЫ	5
ЗАПУСК ИГРЫ	5
ПРОГРАММА РЕКОНФИГУРАЦИИ.....	6
СОГЛАШЕНИЯ	7
ЕСЛИ У ВАС ВОЗНИКАЮТ ПРОБЛЕМЫ	8
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	11
ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ	12
МЕНЮ ОДИНОЧНОЙ МИССИИ.....	12
ЗАПУСК НОВОЙ МИССИИ.....	12
СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОЙ МИССИИ	13
ВЫБОР СОХРАНЕННОЙ МИССИИ.....	20
ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ МИССИЙ	20
КАМПАНИЯ.....	22
МЕНЮ КАМПАНИИ	22
СТАРТ НОВОЙ КАМПАНИИ	23
ВЫБОР СУЩЕСТВУЮЩЕЙ КАМПАНИИ	24
ИНТЕРФЕЙС МИССИИ КАМПАНИИ.....	24
ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ МИССИИ КАМПАНИИ	26
ВЫХОД И ВОЗВРАТ В КАМПАНИЮ	27
КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ	28
УПРАВЛЕНИЕ ЭСМИНЦЕМ	28
ВРЕМЯ И СЖАТИЕ ВРЕМЕНИ	30
ЖУРНАЛ РЕГИСТРАЦИИ СООБЩЕНИЙ	32
КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ ЭСКАДРЫ	33
СКОЛЬЗЯЩАЯ КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ.....	34
СТАНЦИЯ КОНТРОЛЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ	38
ПАЛУБА НАБЛЮДЕНИЯ.....	43
БОЕВОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЦЕНТР (БИЦ)	45

СОДЕРЖАНИЕ

РУЛЕВОЕ УПРАВЛЕНИЕ.....	56
РАДИОРУБКА	59
РАДИОЛОКАЦИОННАЯ СТАНЦИЯ	61
ЗВУКОВАЯ СТАНЦИЯ	65
КАПИТАНСКИЙ МОСТИК	69
УПРАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫМ ОРУДИЕМ/ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ УСТАНОВКИ.....	71
ЗЕНИТНЫЕ ОРУДИЯ	75
ПРИБОР УПРАВЛЕНИЯ ТОРПЕДАМИ	77
СТАНЦИЯ ГЛУБИННЫХ БОМБ	84
МАШИННЫЙ ОТСЕК	86
ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ.....	88
ТРЕНИРОВОЧНАЯ МИССИЯ 1: ИНТЕРФЕЙС, УПРАВЛЕНИЕ И НАВИГАЦИЯ	88
ТРЕНИРОВОЧНАЯ МИССИЯ 2: ГРУППОВЫЕ ОПЕРАЦИИ	102
ТРЕНИРОВОЧНАЯ МИССИЯ 3: ОРУДИЯ.....	108
ТРЕНИРОВОЧНАЯ МИССИЯ 4: ТОРПЕДНЫЕ АТАКИ.....	118
ТРЕНИРОВОЧНАЯ МИССИЯ 5: ПРОТИВОЛОДОЧНОЕ ООРУЖЕНИЕ.....	127
МУЗЕЙ.....	132
ИСТОРИЯ ЭСМИНЦЕВ	132
ПРОСМОТР СУДНА	132
ТУР ПО ЭСМИНЦУ	134
ОПЦИИ ИГРЫ.....	137
РЕАЛИЗМ	137
ГРАФИКА	138
ЗВУК	140
ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ:	142
КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ.....	144

Добро Пожаловать

ЭСКАДРА СМЕРТИ приглашает Вас в жестокие моря северной Атлантики и в спокойный Тихий океан, где Вы будете служить командиром эсминца в ВМС США. Вы будете сражаться с немецкими, итальянскими и японскими войсками, в разнообразных морских битвах. Вам нужно будет охранять конвои, прикрывать ударные группы, охотиться на вражеские подлодки, поддерживать высадку пехоты, сражаться с вражеской авиацией и наземными соединениями и многое другое ...

Есть ли у Вас необходимые качества для продвижения по служебной лестнице? Доверят ли Вам командование целым эскадром или только скромным буксиром? Наградят Вас Медалью за честь или путешествием на дно морское?

Выясните это в ЭСКАДРЕ СМЕРТИ!

Начало Игры

Эта секция поможет Вам начать играть в Эскадру Смерти.

Системные требования

Эскадра Смерти создана для Windows® 95C/98, и Windows Millennium Edition. К тому же, у Вашей системы должны быть следующие параметры:

- Pentium® II 266 MHz или более быстрый процессор
- 64 мегабайт оперативной памяти
- 700 мегабайт свободного места на диске
- 8x CD-ROM или 1x DVD-ROM привод
- DirectX 8 или старше (есть на диске)
- Совместимый с Direct 3D ускоритель, с 16 мегабайтами видеопамяти
- Звуковая карта, совместимая с Direct Sound
- QuickTime 4.0 или больше (есть на диске)

Для лучшей производительности рекомендуется:

- Pentium® II 600 MHz или более быстрый процессор
- 128 мегабайт оперативной памяти
- Видео ускоритель с 32 мегабайтами видеопамяти
- Звуковая карта, совместимая с Direct Sound с поддержкой DirectSound 3D

Замечание: В интересах развития продукта, информация и спецификации, представленные здесь при внесении изменений останутся без уведомления. Оперативное обслуживание, представленное как часть этого продукта может быть изменено или прекращено в любое время и по любой причине.

Инсталляция

Прежде чем запустить игру Вам нужно установить Эскадру Смерти. Чтобы установить, вставьте диск с Эскадрой Смерти и подождите, пока не появится окно запуска. Нажмите **Установка** и следуйте инструкциям, по мере их появления.

Если у Вас отключена автозагрузка, Вы можете вручную запустить инсталлятор. Выберите Проводник из подменю Программы в Вашем меню Старт. Выберите иконку диска Эскадры Смерти, чтобы отобразить файлы, находящиеся на CD. Найдите среди них **Setup.exe** и дважды кликните, чтобы запустить инсталлятор.

Удаление игры

Чтобы удалить игру, нажмите на кнопку Удалить в программе автозапуска. Вы также можете выбрать Настройка из стартового меню Windows'a и выбрать Панель управления, затем Установка и Удаление Программ, нажать левой кнопкой мыши на Эскадру Смерти, а затем нажать кнопку Добавить/Удалить. Игра и все ее компоненты будут удалены из Вашей системы, кроме тех игр, которые Вы сохранили.

Запуск игры

Из стартового меню выберите:

Программы: Эскадра Смерти: Эскадра Смерти

Если Вы впервые запустили Эскадру Смерти, то будет запущена программа реконфигурации (подробнее смотри ниже). В другом случае Вы увидите заставку-приветствие, а затем появится Главное Меню. Из Главного Меню Вы имеете доступ ко всем возможностям игры. Смотрите нижеследующие секции для большей информации.

Программа реконфигурации

Прежде чем Вы запустите Эскадру Смерти, Вам необходимо выбрать видео и аудио устройство, которое будет использовать игра. Всплывающие меню, чтобы выбрать эти параметры, доступны в диалоге конфигурации.

Для большинства систем, выбор Первичный Видео драйвер (Primary Display Driver) и Первичный звуковой драйвер (Primary Sound Driver) будет вполне подходящим. Хотя, если у Вас составной монитор или составные аудио опции, Вы можете выбрать из нескольких подходящих альтернатив. Программа конфигурации, достаточно "умна", чтобы предоставить только те опции, которые подходят для Эскадры Смерти.

Только Ваша видео карта будет влиять на представление игры сильнее всех других деталей Вашей системы. Если у Вас есть несколько мониторов, из которых можно выбрать, то мы рекомендуем выбирать опцию с более мощным 3D-акселератором.

За последнее время акселераторы очень сильно улучшили свое качество. Если у Вас более старый 3D-акселератор, Вы могли бы заменить его более новым. Вы не только получите более хорошее изображение, но и, в зависимости от других возможностей, Вы увидите более качественные картинки.

Если недоступны никакие видео или аудио опции, Вам необходимо уточнить, правильно ли установлены Ваши драйвера и соответствует ли Ваша система тем требованиям, которые представлены в секции *Системные требования*.

Вы также можете выбрать видео режим, в котором будет запущена игра. В зависимости от устройств, Вы можете

НАЧАЛО ИГРЫ

увидеть следующие предложения в окне режима отображения:

- 640x480 High Color (16)
- 1024x768 High Color (16)
- 640x480 True Color (32)
- 1024x768 True Color (32)

Заметьте, что некоторые видео устройства не поддерживают 32-bit true color визуализацию, в то время как некоторые другие не поддерживают высокое разрешение.

Также обратите внимание на то, что высокое разрешение и глубина цвета требуют больше от устройств. Если у Вас возникнут проблемы с отображением, мы рекомендуем сначала снизить глубину цвета, так как это оказывает самое большое влияние.

Соглашения

Эскадра Смерти создана так, что предполагается управление мышью или эквивалентным указательным средством. Поддерживаются и некоторые клавиатурные команды, что объяснено в соответствующих разделах руководства. Когда идет воспроизведение, Вы можете посмотреть доступные клавишные команды, нажав **F1**.

В большинстве случаев левая кнопка мыши используется для выбора в меню альтернативных действий или чтобы активировать окно пользовательского интерфейса. Иногда правая кнопка мыши используется для того, чтобы получить доступ к некоторым возможностям, например, активация контекстного меню.

Если Ваше указательное средство оборудовано колесиком или его эквивалентом, есть некоторые альтернативные способы получить доступ к некоторым возможностям

НАЧАЛО ИГРЫ

игры, о чем будет рассказано в соответствующих частях руководства.

Эскадра Смерти не создана специально для джойстиков или альтернативных средств ввода. Хотя, если Ваше средство ввода программируемо (многие являются таковыми) Вы можете запрограммировать в него некоторые клавишные команды.

У многих экранов есть средства управления, которые незаметны на первый взгляд. Так как они обозначены в руководстве, то перемещение мышки по различным объектам на экране приведет к появлению подсказок, сообщений, которые объясняют функции этих объектов.

У некоторых экранов игры весь или часть экрана посвящена трехмерному изображению мира игры. В большинстве случаев Вы можете проворачивать изображение, при помощи нажатия правой кнопки мыши, чтобы переключить мышь на управление изображением, и перемещения мыши по экрану. Чтобы отключить мышь с управления изображением, снова нажмите правую кнопку. Левая и правая стрелки почти во всех случаях будут исполнять те же функции. Независимо от того, что Вы используете для прокручивания изображения, мышку или клавиатуру, Вы можете замедлить прокручивание, для более детального изучения, путем удерживания нажатой кнопку **shift**.

Если у Вас возникают проблемы

Наиболее распространенная проблема, возникающая при установке новой игры это устаревший видео драйвер. Мы рекомендуем посетить сайт производителя Ваше видео драйвера, чтобы посмотреть там последние достижения - особенно если Вы установили новую версию DirectX.

НАЧАЛО ИГРЫ

Прочтите файл ReadMe.txt на диске с Эскадрой Смерти на предмет любых известных проблемах и изменениях в управлении.

Если это не поможет, на страничке Эскадры Смерти будет самая последняя информация о преодолении возникающих проблем:

<http://www.destroyercommand.com>

Свяжитесь с технической поддержкой по Интернету

Прежде чем связываться с Ubi Soft Technical Support, пожалуйста, аккуратно прочтите руководство. Также помощь возможна по адресу:

<http://www.ubisoft.com/support>

Этот сайт доставит Вас в Ubi Soft Solution Center. Здесь Вы можете просмотреть наш список часто задаваемых вопросов, или поискать в базе данных решений самую последнюю информацию с момента выхода игры. Или для самого быстрого ответа по почте Вы можете послать просьбу о персональной поддержке от представителя технического сопровождения.

Если Вам не удастся получить ответ, используя <http://www.ubisoft.com/support> или это руководство, пожалуйста, свяжитесь с нами при помощи одного из предложенных способов:

Связь с технической поддержкой по e-mail

Вы можете написать Ubi Soft Support по адресу support@ubisoft.com. Нам потребуется от 24 до 72 часов, чтобы ответить на Ваше письмо, в зависимости от того, сколько сообщений мы получим и от характера Вашей проблемы.

Связь с техническим сопровождением по телефону

Вы также можете связаться с нами по телефону (919) 460-9778. Заметьте, что этот номер только для технического сопровождения. **Мы не можем давать советы по линии технической поддержки.** Когда Вы будете звонить в нашу службу технической поддержки, пожалуйста, убедитесь в том, что Ваша игра запущена, и Вы находитесь в том положении, где у Вас возникли сложности.

Учтите, что наши представители технической поддержки могут оказать Вам помощь с понедельника по пятницу с 9 до 21 часа (восточный стандарт времени), кроме выходных.

Хотя мы не берем плату за техническое сопровождение, требуется оплата междугородних переговоров. Чтобы избежать оплаты междугородних переговоров, или для того, чтобы связаться с представителем поддержки в другое время, Вам необходимо иметь другие из перечисленных выше средств связи. На требования, отправленные по E-mail, ответ приходит в течение менее 2-х рабочих дней. Если мы получим Ваше сообщение, Вы обязательно получите ответ!

Связь с нами по обычной почте

Пожалуйста, не посылайте сообщения напрямую Ubi Soft, сначала свяжитесь с представителем технического сопровождения. Если Вам нужно вернуть продукт, посмотрите раздел Стратегия замены/Гарантия в этом руководстве.

Ubi Soft Entertainment
Attn: Customer Support
2000 Aerial Center
Suite 110
Morrisville, NC 27560

Главное Меню

Главное меню Эскадры смерти позволяет Вам попасть в следующие меню: Одиночная миссия, Кампания, Многопользовательская игра, Информация и Опции. Если Вы выберете последнюю опцию, Выход, Вы выйдете из Бригады Смерти и вернетесь на Рабочий стол Windows'a.



Игра в Одиночные Миссии

В Эскадру Смерти можно играть в режиме одиночной миссии, кампании и многопользовательском режиме. Эта секция объясняет интерфейс одиночной миссии. Кампания и многопользовательская игра будут объяснены в следующих секциях.

Чтобы получить доступ к интерфейсу одиночной миссии, выберите **Миссии** из главного меню.

Меню одиночной миссии

Меню одиночной миссии дает Вам доступ к индивидуальным сценариям, историческим сценариям, возможности создавать игру и любой из ранее сохраненных игр, которые у Вас могут быть. Следующие опции появляются как секции меню одиночной игры:

- История – Представляет список одиночных миссий, основанных на историческом материале.
- Миссии – Представляет список одиночных миссий и тренировочных упражнений.
- По Выбору – Генератор миссий, который будет описан ниже.
- Сохранен – Позволяет Вам выбрать любую из ранее сохраненных игр, которые у Вас могут быть.

Когда Вы выбрали любую из этих опций, нажмите кнопку продолжить или Отмена, чтобы вернуться в главное меню.

Запуск новой миссии

Если Вы выберете История или Миссии, Вы сможете выбирать из любого количества доступных сценариев. Исторические миссии симулируют настоящие бои между эсминцами и вражескими силами. В Миссиях содержится

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

ряд сценариев, которые выпадают за рамки исторической точности.

Когда Вы выберите миссию, Вам будет представлено меню опций, которое снабдит Вас важной информацией.

Закладка Описание: Здесь представлен ситуативный отчет о Вашей миссии и Ваши первичные и вторичные объекты миссии.

Закладка Карта: Здесь представлен обзор географической области, в которой Вы будете играть.

Закладка Корабль: Здесь Вам будет предоставлена некоторая статистика и заметки касательно того эсминца, которым Вы будете командовать в этой миссии.

Чтобы запустить миссию нужно только нажать на кнопку **Продолжить**. Это запустит симулятор в соответствии с выбранным сценарием.

Чтобы вернуться в меню одиночной миссии нажмите кнопку **Отмена**.

Создание собственной миссии

Эта опция позволяет Вам доступ к генератору миссий. Используя это интерфейс, Вы можете настроить большое количество разнообразных миссий эсминцев, путем быстрого изменения ряда параметров.

Хотя, в общем, он похож на интерфейс одиночной миссии, часть Миссия совсем другая. Вместо того чтобы предоставить Вам список миссий, из которого Вы выбираете, здесь представляется список меню, которые позволяют Вам выбрать параметры сценария миссии.



Чтобы изменить параметр, переместите курсор мыши, на тот, который Вы хотите изменить и нажмите левую или правую кнопку мыши. Например, чтобы изменить погоду, переместите курсор на слово **Очистить** и нажмите один раз. В каждом случае повторяющееся нажатие на опцию пролистает по кругу все возможные значения параметра.

Следующие секции описывают каждый параметр и тот эффект, который он оказывает на миссию.

Театр Задания

У этого параметра могут быть три значения:

- Атлантический. В этом типе миссии Вы будете сражаться с немецкими военно-морскими соединениями.
- Средиземноморский. В этом типе миссии Вы будете сражаться с итальянскими и/или немецкими военно-морскими соединениями.

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

- Тихоокеанский. В этом типе миссии Вы будете сражаться с японскими военно-морскими соединениями.

Силы Игрока

Эта опция позволяет Вам специфицировать тип сил, которыми Вы будете командовать. Есть три вида:

- Одиночка
- Дивизия (до четырех соединений)
- Эскадра (до восьми соединений)

Класс Эсминца

Есть четырнадцать возможных классов эсминцев, из которых Вы можете выбирать:

- Бэгли
- Бэнхэм
- Бэнсон
- Клемсон
- Фаррагат
- Флетчер
- Гливс
- Гридли
- Маан
- Портер
- Симс
- Сомерс
- Самнер

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

- Викс

Детальное описание всех этих классов можно посмотреть в справочном документе на диске Эскадры Смерти или в программе просмотра судов.

Дружественные Силы

Есть четыре типа дружественных соединений, из которых Вы можете выбирать:

- Торговые
- Крейсера
- Линкоры
- Авианосцы

Период

Эта опция позволяет Вам определить время войны, когда происходит Ваша миссия. Этот выбор определяет характеристики врага, с которым Вы будете воевать и уровень технологии, доступный каждой из сторон. Опции такие:

- Начало
- Середина
- Окончание

Погода

У сценария может быть несколько различных погодных условий. Выберите из следующих:

- Ясно – Голубое небо, спокойная вода, безоблачно.
- Высокая Облачность – Легкие облака, довольно спокойное море.

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

- Сплошная Облачность – Полностью затянутое серыми облаками небо, плохая видимость, беспокойное море.
- Шквал с дождем – Изменчивые облака, изменчивые условия на море.
- Туманно – Серое небо, ограниченная видимость, беспокойное море.
- Шторм – Обильные осадки, ограниченная видимость, бурное море.

Время Суток

Вы можете установить местное время суток, используя этот параметр. Опции такие:

- Рассвет
- Утро
- День
- Вечер
- Сумерки
- Ночь

Вражеские Надводные Силы

Эта опция определяет тип вражеских сил, с которыми Вы будете сражаться:

- Никаких
- Эсминец
- Крейсер
- Линкор
- Авианосец

Размер Вражеской Группировки

Эта опция определяет количество выбранных вражеских сил, с которыми Вы будете сражаться:

- Маленький
- Средний
- Большой

Вражеское Сопровождение

Этот параметр позволяет Вам решить, сколько вражеских соединений будет сопровождать вражеские силы. Эскорты обычно состоят из эсминцев, эскортных эсминцев и корветов. Вы можете использовать эскорты для любых вражеских сил кроме эсминцев и подлодок. Опции такие:

- Одиночный
- Дивизия – до четырех соединений
- Эскадра – до восьми соединений

Позиция

Этот параметр определяет начальное положение Вашего эсминца по отношению к вражеским силам. Возможны следующие опции:

- Навстречу – Эта опция начинает движение Ваших сил напрямую на перехват сил противника.
- Параллельно – Эта опция начинает движение Ваших сил возле сил противника и в том же направлении.
- Союзники Погоня – Эта опция начинает движение Ваших сил в том же направлении, что и силы противника, причем в их тылу.

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

- **Погоня Накрест** – Эта опция начинает движение Ваших сил в том же направлении что и силы противника, причем впереди него.
- **Союзники Крест 'Т'** – Эта опция располагает Ваши силы так, чтобы они разделялись силами противника.
- **Крест 'Т'** – Эта опция располагает Ваши силы так, чтобы они разделяли силы противника.

Вражеская Торговая Группировка

Эта опция позволяет Вам определить включение и количество вражеских торговых кораблей:

- Нет
- Мало
- Средне
- Много

Вражеские Подлодки

Этот параметр позволяет Вам определить количество подлодок противника, участвующих в сценарии. Опции такие:

- Ни одной
- 1
- 2
- 3

Вражеские Воздушные Силы

Этот параметр Вам определить количество воздушных вражеских флангов, участвующих в сценарии. Воздушные фланги состоят из 6 самолетов. Опции такие:

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

- Нет
- 1
- 2
- 3

Запуск миссии

После того как Вы установили параметры, нажмите кнопку **Продолжить**, чтобы запустить Ваш сценарий.

Выбор сохраненной миссии

Эскадра Смерти позволяет Вам сохранять миссии в течение игры. Это можно сделать из симулятора (смотри секцию *Сохранение миссий* в секции *Командование эсминцем* для больших деталей.) Эта опция используется, чтобы возвращаться к тем миссиям, в тот момент, когда Вы их покинули.

Почти во всех отношениях интерфейс идентичен опции Запуск новой миссии. Основная разница заключается в том, что список миссий отображает те миссии, которые были сохранены ранее. Вы можете посмотреть указания, место операции и заданные эминцы миссии, используя закладки интерфейса.

Чтобы выбрать сохраненную миссию, просто наведите курсор мышки на название миссии и нажмите левую кнопку. Когда Вы готовы играть, нажмите кнопку продолжения.

Возвращение из миссий

Когда Вы выйдете из миссии, Вам будет предоставлен разбор полета, который оценит Ваше выступление в миссии, основываясь на определенных критериях.

У этого окна есть три опции:

ИГРА В ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

- Выход возвратит Вас в интерфейс одиночной миссии.
- Сохранение позволит сохранить остановленную игру.
- Продолжение позволит Вам вернуться назад в игру. Если Вас убили, Вам будет доступна опция просмотра последних моментов Вашего корабля и/или просмотра других кораблей в мире.

Кампания

Кампания позволит Вам начать карьеру командира эсминца, которая охватывает все время Второй мировой. В Кампании Вы будете сражаться с различными вражескими подразделениями в Атлантическом и Тихоокеанском военных театрах.

Меню кампании

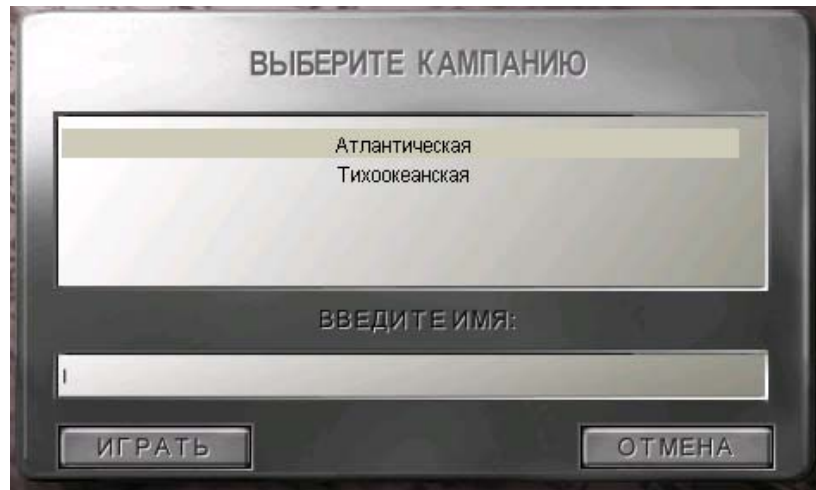
Выбор **Кампания** в главном меню приведет Вас в меню Выбор Кампании. Из этого окна Вы можете начать новую кампанию, удалить сохраненную кампанию или продолжить существующую кампанию.



КАМПАНИЯ

Старт новой кампании

Выбор **Новая** приведет Вас в окно Новая Кампания.



Выберите либо Тихоокеанский, либо Атлантический военный театр и введите название кампании (до 28 букв или цифр), затем нажмите Играть, чтобы продолжить.

Ваши рекорды кампании хранятся в поддиректории "Campaigns" директории "Save", которая расположена в директории Эскадры Смерти. Резервная копия этого каталога может оказаться полезной, если у Вас возникнут проблемы с жестким диском.

Реалистичные установки кампании

Затем Вам нужно будет выбрать уровень реализма для этой кампании. Есть ряд параметров, которые позволяют снизить уровень реализма (а, следовательно, и уровень сложности) игры. Для больших деталей об этом смотри секцию *Установки Реализма* ниже в этом документе.

Заметьте, что после того, как Вы выбрали уровень реализма для Вашей кампании, его нельзя уже будет изменить. Мы предлагаем начинать кампанию с уровня

КАМПАНИЯ

Легко, если у Вас нет опыта в играх такого типа. Позже Вы можете перезапустить кампанию с другими настройками, если хотите, или содержать несколько файлов кампаний с различными настройками.

Начало кампании

Кампания начинается с указания от Вашего командира. Это происходит всякий раз, когда Вас переназначают на новый эсминец или новое место действия и указывают этапы предстоящей миссии. Нажмите **Продолжить** в нижнем правом углу экрана, когда Вы закончите чтение.

Выбор существующей кампании

Эта опция позволяет Вам выбрать кампанию, которую Вы начали раньше. В окне Выбор Кампании слева приведен список существующих кампаний. Нажмите на ту, которую Вы хотели бы загрузить левой кнопкой мыши, а затем нажмите **Продолжить** в правом нижнем углу экрана.

Интерфейс миссии кампании

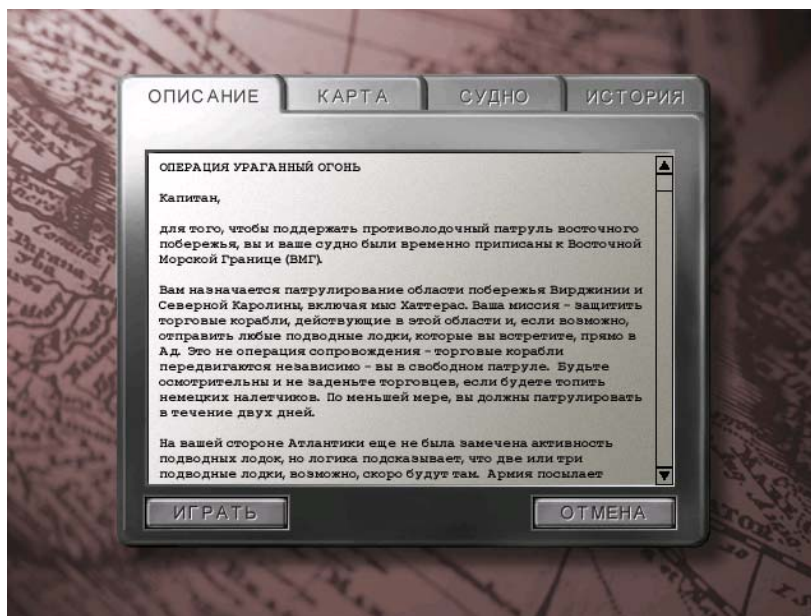
Этот экран с закладками, на котором изображено Описание, Карта, Награды, История, очень похож на интерфейс одиночной миссии. В итоге:

- Закладка Миссии показывает текущее задание миссии, текстовое описание миссии, которое дает Вам детали, включая Ваши первичные и вторичные задачи, условия окружающей среды и место действия операции.
- Закладка Карта показывает место действия миссии, где Вы будете проводить операцию. Вся карта не видна одновременно. Вы можете прокручивать карту, используя правую кнопку мыши. Просто нажмите, где бы Вы хотели увидеть более подробную карту, и карта сместится в нужное место. Если у Вас мышка с колесиком, то Вы также можете приблизить или

КАМПАНИЯ

отдалить карту путем вращения колесика. Карта показывает союзные и вражеские базы и города, как и местоположение объектов миссии.

- Закладка Награды показывает Вам награды, которые Вы получили до этих пор игры в кампанию.
- Закладка История показывает миссии, которые Вы уже завершили в ходе игры в кампанию.



Основная разница между интерфейсом Миссии Кампании и Миссии одиночной игры это две дополнительных закладки Награды и История.

Закладка Награды предоставляет список всех наград, которые Вы получили в течение кампании, которую Вы выбрали.

Закладка История предоставляет список всех миссии, которые Вы сыграли в течение кампании. Они приводятся в хронологическом порядке, самая последняя – самая верхняя, а самая нижняя – первая.

КАМПАНИЯ

По умолчанию, самая последняя миссия всегда выделена, когда Вы входите в Кампанию. Чтобы запустить миссию нажмите левой кнопкой мыши, подведя курсор к слову **Играть** в нижнем правом углу любого экрана с закладками.

Вы можете вернуться и доиграть более раннюю миссию в любой момент времени, выбрав ее из списка Истории и нажав после этого **Играть**.

Если Вы хотите вернуться в окно Выбор Кампании, нажмите кнопку Отмена.

Возвращение из миссии кампании

Когда миссия закончена, Вы вернетесь в интерфейс Кампании. Вам будет предоставлен разбор полета, который оценит Ваше выступление в миссии. Это окно позволяет Вам переиграть миссию или вернуться в интерфейс миссии.

Для каждой миссии кампании, которую Вы сыграли, ведется запись результатов Вашего выступления. Если Вы сыграли хорошо, Вы можете получить медаль, хотя это еще зависит от уровня реализма. Если Вы выбрали менее реалистичные настройки, вероятность того, что Вы получите медаль, снижается.

Если Вас убили или захватили в течение миссии кампании, Вам надо будет переиграть эту миссию. Вам может помочь сохранение игры перед тем, как Вы предпримете рискованные действия.

У большинства миссий есть как первостепенные, так и второстепенные объекты. Если Вам не удалось достичь всех первостепенных целей, Вам также нужно будет переиграть миссию. Второстепенные объекты миссии необязательны, но они увеличивают вероятность получения медалей и похвалы.

*КАМПАНИЯ***Выход и возврат в кампанию**

Вы можете покинуть кампанию в любой момент, нажав на Cancel в левом нижнем углу окна. Когда Вы выходите, кампания будет автоматически сохранена так, что когда Вы вернетесь, все будет восстановлено.

Миссии кампании в процессе игры тоже сохраняются, когда Вы выходите из симулятора. Они сохраняются вместе с файлом кампании.

Когда Вы вернетесь к этой кампании, программа увидит, что доступна сохраненная миссия. Это позволяет Вам просмотреть указания и другие кампании до того, как Вы снова начнете играть.

Чтобы вернуться в ту игру, пойдите на Указание миссии и нажмите **Играть**. Вы будете уведомлены, что доступна сохраненная миссия и Вам будет предоставлена опция, чтобы продолжить эту игру. Нажмите **Да**, чтобы вернуться к действию в миссии.

Если Вы решите, что Вы хотите начать миссию сначала, просто нажмите **Нет**, когда Вам будет предложено продолжить игру.

У Вас также есть возможность переиграть любую миссию кампании, которую Вы сыграли ранее. Если Вы выберете так, Ваша текущая кампания никак не пострадает.

Командование Эсминцем

Эта секция описывает сердце Эскадры Смерти: симуляцию эсминца. Здесь Вы научитесь всем деталям командования эсминцем.

Эсминцы ВМС США времен Второй мировой были специализированными оружейными платформами, созданными для огромного количества нужд. Мы рекомендуем внимательно прочитать эту секцию и сыграть тренировочные миссии несколько раз, чтобы познакомиться с действиями эсминца.

Когда Вы будете читать следующие секции, запустите симулятор, это Вам может помочь в понимании некоторых идей игры. Мы предлагаем начать играть одну из учебных миссий и пытаться попробовать там некоторые возможности игры, о которых Вы прочтете здесь.

Управление эсминцем

Владение Эскадрой Смерти - это умение использовать различные станции симулятора эсминца, для достижения наилучшего эффекта. Каждая станция симулирует различные аспекты действия эсминца, включая навигацию, сенсоры, контроль огня, коммуникации и инженерные функции.

Различные станции доступны на линейке станций, расположенной внизу каждого экрана. Сместите Ваш курсор вниз экрана и вытащите линейку станций:



Нажатие любой из кнопок линейки станций доставит Вас на соответствующую станцию.

Справа налево позиции такие:

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

	Помощь и цели миссии
	Боевой Информационный Центр (БИЦ)
	Контрольная палуба
	Управление
	Радиорубка
	Радар
	Сонар
	Управление основным орудием
	Основные Башни
	40-мм зенитные орудия
	20-мм зенитные орудия
	Управление Торпедами
	Станция глубинных бомб
	Моторный Отсек
	Станция контроля повреждений
	Капитанская Каюта

Клавишные эквиваленты:

F1	Помощь
F2	Боевой Информационный Центр
F3	Палуба Наблюдения
F4	Управление
F5	Радиорубка
F6	Радар
F7	Сонар
F8	Управление основным орудием

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

F9	Пушки основной батареи
F10	40-мм зенитные орудия
F11	20-мм зенитные орудия
F12	Управление Торпедами
PrtScr	Глубинные бомбы
Scroll Lock	Моторный Отсек
Pause	Контроль повреждений

Время и сжатие времени

В отличие от реальной жизни, у Вас есть полный контроль над скоростью времени в симуляции.

В нижнем правом углу каждого окна Вы увидите панель управления временем, которая выглядит так:



Правая часть панели контроля времени это хронометр судна. Он укажет Вам время суток в том временном поясе, в котором находится Ваш эсминец.

Слева Вы увидите настройку сжатия времени. Расположив свой курсор на настройке сжатия времени и нажав левой кнопкой мыши, Вы вызовете меню сжатия времени, в котором Вы можете выбрать от 0X до 2048X.

Клавишные эквиваленты:

+	Увеличить сжатие времени
-	Уменьшить сжатие времени
Backspace	Пауза (0x)
\	Нормальное время (1x)

Если Вы впервые встречаетесь с играми такого типа, сжатие времени - это возможность, которая позволяет Вам увеличить тот промежуток, за который время проходит в игре. Почему Вы можете захотеть сделать так?

Ну, некоторые военные патрули могут длиться несколько дней и могут потребовать, чтобы Вы прошли несколько

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

тысяч миль. Без сжатия времени Вам потребовались в буквальном смысле дни, чтобы закончить миссию.

Кроме того, в некоторых миссиях много времени уходит на патрулирование территории в поисках вражеских кораблей, которые нужно потопить. Сжатие времени позволяет Вам быстро проскочить эти "скучные" части так, что Вы можете сконцентрироваться на важной части самих боев с противником.

Как это работает? Каждый раз, когда Вы увеличиваете сжатие времени, Вы вдвое ускоряете игровое время. Посмотрите на панель управления снова. Если Вы видите '0x' в окне сжатия времени, это означает, что игра приостановлена. Вы можете всегда приостановить игру, установив сжатие времени на '0x', если Вы хотите передохнуть.

Если Вы видите 1x в окне сжатия времени, это означает, что игра идет в реальном времени, то есть одна секунда времени игры соответствует одной секунде обычного времени.

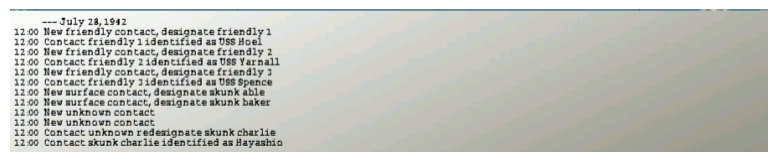
Вы можете установить сжатие времени от 2x до 2048x раз. При такой настройке за каждую секунду обычного времени пройдет 2048 секунд (или около 34 минут) игрового времени.

Есть ситуации, когда симулятор сам снизит уровень сжатия времени до 1x. Обычно это происходит, когда Ваши сенсоры заметят новый контакт.

Также есть моменты, когда симулятор ограничит уровень сжатия времени меньше чем 2048x. Когда в области действия сенсоров есть другие соединения, степень сжатия будет ограничена до 64x. Это необходимо, так как компьютер должен совершать намного больше вычислений, когда он детально следит за многими соединениями.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

На более медленных компьютерах и при очень сложных миссиях симулятор может ограничить сжатие времени в связи с техническими характеристиками. Хотя мы и сделали все возможное, чтобы Эскадра Смерти была доступна наиболее простым компьютерным системам, но, тем не менее, она является сложным симулятором с большим количеством вычислений в каждый момент времени. Особенно это усиливается при высоком уровне сжатия времени. Могут возникнуть моменты, когда Ваш процессор немного замедлится, чтобы продолжить, поэтому симулятор снизит сжатие времени, как средство поддержки.

Журнал регистрации сообщений

```
--- July 28, 1942
12:00 New friendly contact, designate friendly 1
12:00 Contact friendly 1 identified as USS Hgel
12:00 New friendly contact, designate friendly 2
12:00 Contact friendly 2 identified as USS Varnall
12:00 New friendly contact, designate friendly 3
12:00 Contact friendly 3 identified as USS Spence
12:00 New surface contact, designate skunk able
12:00 New surface contact, designate skunk baker
12:00 New unknown contact
12:00 New unknown contact
12:00 Contact unknown redesignate skunk charlie
12:00 Contact skunk charlie identified as Hayashio
```

Журнал регистрации сообщений информирует Вас обо всех событиях, происходящих во время Вашей миссии, и записывает приказы, которые Вы отдаете. Журнал располагает сообщения и явления в хронологическом порядке, так что у Вас есть история того, что происходило во время миссии.

Сообщения прокручиваются друг за другом и немного останавливаются, чтобы Вы могли прочитать их. Если создается много сообщений, то они могут немного застрять.

Если нажать по окну сообщений левой кнопкой мыши, то окно увеличится так, что Вы сможете прокрутить сообщения вперед и назад, используя кнопки стрелок, расположенные рядом с окном сообщений. Кнопка **Стрелки вверх** позволит Вам просмотреть более старые

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

сообщения, в то время как кнопка **стрелки вниз** - более новые.

Во время многопользовательской игры окно сообщений - это то место, куда Вы вводите сообщения для других игроков или только для Вашей команды. Для более детального изучения этой возможности смотрите документацию по многопользовательской игре на диске.

Если Вы хотите видеть сообщения в более удобной форме или Вы хотите добавить свои собственные аннотации в журнал, интерфейс Капитанской Каюты дает Вам доступ к журналу большего формата. Смотрите секцию Капитанская Каюта ниже, для получения дополнительной информации.

Контрольная панель эскадры

Контрольная панель эскадры может быть выведена на экран при помощи перемещения мышки в правую верхнюю часть экрана, или иначе при помощи клавиши **CAPS LOCK**.



Обратите внимание на кнопку "прикрепить", расположенную внизу панели. Обычно, когда Вы отводите мышь от панели, она убирается автоматически. Если Вы нажмете на кнопку прикрепить, то панель останется на месте так долго, как Вы пожелаете. Вы можете снова убрать панель, нажав кнопку "прикрепить" снова, чтобы снять с нее выделение.

При помощи этой панели управления, как мышкой, так и клавиатурой можно выделять целые дивизии или индивидуальные корабли.

Пока окно в видимом режиме нажатие кнопки TAB будет прокручивать выделение между различными кораблями

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

слева направо. Нажатие shift-TAB будет прокручивать выделения справа налево.

Нажатие control-TAB приведет к прокручиванию выделения среди различных групп дивизий слева направо.

Нажатие control-shift-TAB приведет к прокручиванию выделения справа налево.

Выделения связаны с экраном карты БИЦ, поэтому изменения в одном повлекут за собой изменения в другом.

Контекстное меню на правый щелчок мыши позволяет вносить приказы и перегруппировывать эскадры. Список команд состоит из:

- Установить скорость
- Установить строй
- Установить расстояния в строю
- Сформировать группу
- Равняться на флагман
- Сменить флагман
- Установить правила боя
- Атаковать цель
- Торпедная атака
- Взорвать цель
- Прекратить огонь
- Центрировать карту

Подтверждение каких-либо из этих приказов приведет к их применению ко всем выделенным соединениям.

Скользящая контрольная панель

Ко многим возможностям игры можно получить доступ при помощи скользящей контрольной панели, которая появляется с правой стороны экрана. В некоторых случаях функции специфических станций продублированы на скользящей контрольной панели для удобства, когда Вы хотите избежать переключения станций.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Получить доступ к скользящей панели можно при помощи перемещения указателя мыши к правому краю экрана. Когда Вы сделаете это в течение секунды появится панель. Если у Вас запущена игра, проделайте это, чтобы почувствовать ее поведение.

Панель справа это многофункциональная панель, у которой есть четыре закладки, которые позволяют Вам выбирать те функции, к которым Вы хотели бы иметь доступ.



Обратите внимание на кнопку "прикрепить", расположенную внизу скользящей панели. Обычно, когда Вы отводите мышь от панели, она убирается автоматически, освобождая место для других средств управления. Хотя, если Вы нажмете кнопку прикрепить, то панель останется на месте и будет оставаться так долго, как Вы пожелаете. Вы можете снова убрать панель, нажав кнопку "прикрепить" снова, чтобы снять с нее выделение.

Четыре кнопки на многофункциональной панели предоставляют Вам доступ к следующим функциям:



Панель управления. Здесь вы сможете установить курс и скорость корабля. Вы так же можете управлять кораблем вручную и определять его скорость и курс.



Панель идентификации. Эта панель позволяет вам обозревать все корабли и самолеты которые могут повстречаться в игре. Вы можете вращать каждую модель, чтобы рассмотреть ее под любым углом.



Панель командования. Эта панель содержит общие команды, которые Вы можете отдать команде эсминца.

Доступны следующие команды:

- Запеленговать Флагман
- Атака (выбранная цель)

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Торпедная атака (выбранная цель)
- Взорвать (выбранная цель)
- Прекратить огонь
- Равняться на Флагман
- Установить Строй
- Установить Расстояния в Строю
- Атака/Оборона от Красных
- Закончить сценарий
- Выйти из симулятора



Правила ведения боя. Эта панель позволяет Вам изменить правила ведения боя для выбранного соединения или группы соединений.

Опции Правил такие:

- Цели
 - Прикрытие – Приказывает соединениям встать между кораблями противника и любым дружественным боевым кораблем.
 - Военные – Приказывает соединениям сосредоточить атаку на вражеских боевых кораблях.
 - Транспорт – Приказывает соединениям сосредоточить атаку на вражеских транспортах.
 - Торговые – Приказывает соединениям сосредоточить атаку на вражеских торговых кораблях.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Подлодка – Приказывает соединениям сосредоточить атаку на вражеских подлодках.
- Берег – Приказывает соединениям сосредоточить атаку на вражеских береговых объектах.
- Авиация – Приказывает соединениям сосредоточить атаку на вражеской авиации.
- Все – Приказывает соединениям атаковать любое вражеское соединение.
- Движение
 - Обычно – Приказывает соединениям двигаться в быстром темпе, который позволяют погодные условия.
 - Быстро – Приказывает идти с максимальной эффективной скоростью в текущих условиях. Если они еще этого не сделали, то виртуальные корабли запустят все свои бойлеры, когда будет отдан такой приказ.
 - Экономно – Приказывает соединениям идти с наиболее эффективным расходом топлива. Если они еще так не сделали, то виртуальные корабли выключат половину своих бойлеров, когда будет отдан такой приказ.
 - Хаотично – Приказывает соединениям перемещаться хаотично, чтобы в них было сложнее попасть. Этот приказ будет приостановлен, если величина сжатия времени более 32х.
- Атаковать только торпедами – Приказывает команде использовать только торпеды, с тем, чтобы сохранить элемент внезапности.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Атаковать только по команде – Приказывает Вашей команде нападать только тогда, когда Вы этого пожелаете.

У Вас также есть опция активации и деактивации следующих систем:

- Воздушный Радар
- Надводный Радар
- Активный Сонар

Важно, что приказы отданные с командной панели или ROE панели, будут относиться ко всем выделенным соединениям.

Мы объясним более подробно функции каждой из вышеуказанных панелей в следующих секциях (например, панель курса корабля, обсуждается в секции Контроль курса ниже). Когда Вы будете в игре станет очевидным, что скользящие панели обеспечивают гибкий и удобный способ контроля многих состояний Вашего эсминца.

Клавишные эквиваленты:

<i>Q</i>	<i>Показать панель управления</i>
<i>W</i>	<i>Показать панель идентификации</i>
<i>E</i>	<i>Показать командную панель</i>
<i>R</i>	<i>Показать опции сближения</i>

Станция контроля повреждений



Эсминцы - это суда обладающие большой атакующей силой и были известны своей способностью строго наказывать противника. Эсминцы это мощные боевые суда и они были использованы для осуществления сурового наказания. Однако, когда Вы получили повреждение, Вам следует остановить корабль, что будет являться гарантией, что Ваша команда сделает все от нее

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

зависящее, чтобы починить корабль. В конце концов, их жизнь зависит от этого...

Станция контроля за повреждениями имеет две основные функции:

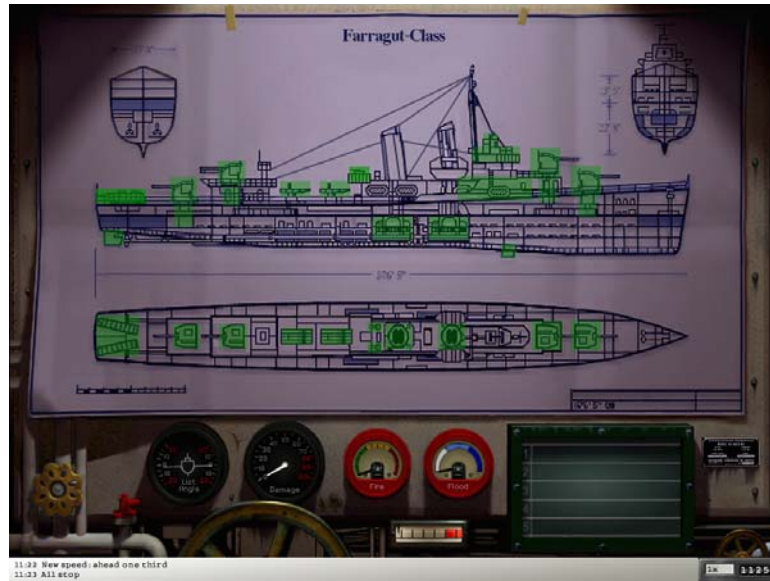
- Показывать Вам с одного взгляда какие системы получили повреждения и их текущее состояние работоспособности.
- Позволяет Вам расставлять приоритеты в восстановлении различных систем.

Верхняя часть экрана контроля повреждений занята чертежом Вашего эсминца. Статус каждой индивидуальной системы показан на этом чертеже. Если все в порядке, чертеж будет пуст. Если система повреждена, то она будет выделена с помощью индикатора рейтингового типа, чтобы показать ее статус.

Цвета означают следующее:

- Зеленый - нет повреждений
- Красный - повреждено
- Черный - уничтожено
- Оранжевый - в огне
- Голубой - затопление

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ



Обычно, системы выделенные зеленым цветом не подсвечиваются. Однако, если Вы нажмете и будете удерживать клавишу пробела, Вы можете увидеть все системы подсвеченными безотносительно их уровня повреждения. Это может быть полезным, если Вы хотите чувствовать на уровне интуиции Ваш эсминец и знать расположение всех различных систем. Вы можете читать, какая система показана, состояние которой представлено каждой подсветкой, перемещая указателем "мыши" по ним. Появится всплывающая подсказка, говорящая Вам какую систему Вы сейчас видите.

Системы, которые могут быть повреждены:

- Бойлера
- Баки с Горючим
- Глубинные Бомбы
- Рули
- Радио Оборудование

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Сонар
- Радар
- Торпедные Аппараты
- Основная Батарея
- Зенитные Орудия
- Хранилище Боеприпасов

Любая система может быть восстановлена, если она не имеет статус "уничтожено". Уничтоженная система не может быть восстановлена до тех пор, пока эсминец не вернется в порт. Очевидно, что если Ваши моторы уничтожены, Вы не сможете вернуться в порт.

Также следует принять во внимание, что те системы, которые имеют статус "уничтожено", "в огне" или "затопление" требуют починки прежде чем они могут быть использованы снова.

Когда системы повреждены, ресурсы на их восстановление распределены на все повреждения. Однако вы можете захотеть установить приоритет починки одних систем перед другими, двигатели, на пример.

Чтобы сделать это, кликните по подсветке соответствующей этой системе. Это поставит выбранную систему на первое место в блокноте очередности восстановления в нижнем правом углу экрана. Этот блокнот показывает Вам первоочередные пять систем над которыми в настоящее время ведутся восстановительные работы. Системы, которые Вы поместили в блокнот отнимают львиную долю восстановительных ресурсов, при чем системе под номером один уделяется наибольшее внимание. Вы можете перемещать систему, которая уже в блокноте на самый верх списка простым нажатием на нее.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Контрольные приборы внизу экрана Контроля Повреждений обеспечивают дополнительной информацией и контролем за состоянием Вашего эсминца. Эти приборы следующие (слева направо):

- Угол наклона. Чрезмерный угол наклона может возникнуть в результате сильного шторма или затопления в случае боевых повреждений. Если угол наклона Вашего корабля больше 20 градусов на любой из бортов, у Вас есть опасность переворота.
- Повреждения. Этот прибор показывает процент повреждений которые были нанесены Вашему кораблю. Когда повреждения достигнут отметки 100% Ваш эсминец считается уничтоженным, и Вы не выполняете миссию.
- Огонь. Этот прибор показывает серьезность огня, вспыхнувшего на Вашем эсминце.
- Текущий уровень затопления. Затопление - враг номер один любого плавающего судна. Когда уровень затопления достигнет крайней правой отметки прибора, Ваш эсминец считается уничтоженным, и Вы проигрываете миссию.
- Скорость затопления. Этот прибор показывает как быстро вода проникает в Ваш эсминец. Это поможет Вам оценить серьезность повреждений и скорректировать Вашу тактику соответственно.

Замечание по поводу тактики: если Вы не можете больше контролировать затопление или если Ваш эсминец безнадежно поврежден, лучшая команда в этом случае - "Покинуть корабль". Если Вы сможете это сделать не на виду у вражеских подразделений, то имеется шанс выжить и продолжить кампанию.

Палуба Наблюдения



Палуба Наблюдения - это главная позиция для наблюдения, которая позволяет обозревать мир как это бы делал вахтенный офицер на борту реального эсминца. Этот вид сопровождается информацией индикатора направления, который располагается на верху экрана. Этот индикатор показывает Вам действительный компасный курс направления, которое Вы сейчас видите. Такой индикатор направления также доступен на Зенитных Орудиях и Внешних Станциях Обзора.

Это поле зрения можно поворачивать направо или налево используя стрелки на клавиатуре. Вы также можете контролировать поле обзора мышью кликнув правой кнопкой в любое время. Повторное нажатие правой кнопкой приведет к отключению обзора с помощью мыши.

Клавишные эквиваленты:

Левая стрелка	Повернуть поле зрения влево
Правая стрелка	Повернуть поле зрения вправо
Стрелка вверх	Поднять поле зрения
Стрелка вниз	Опустить поле зрения

Выбор цели возможен с палубы наблюдения. Когда действительная цель приближается, мигающий красный треугольник появляется под ней. Это говорит о том, что для поражения выбрана, и все виды оружия, находящиеся использующие автоматический контроль стрельбы, будут нацелены на этот объект.

Кнопка **L** имеет специальную функцию на этом экране.

Если Вы пойдете в Компьютер Торпед, Управление Основным Орудием, или на Станцию Глубинных Бомб, система контроля огня забудет какими целями вы интересуетесь. Кнопка **L** "фиксирует" текущую цель,

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

показывая, что все последующие операции должны быть направлены против неё.

Когда Вы это сделали, треугольный индикатор прекратит мигать и будет постоянно оставаться на цели, не зависимо. Чтобы отменить фиксацию цели, просто нажмите **L** повторно и системы контроля огня вернуться в нормальное состояние.

Теперь самое время обсудить некоторые другие клавиши при нахождении на Палубе Наблюдения.

H Курс по направлению наблюдения. Нажатие клавиши отдает приказ команде изменить курс корабля, чтобы он совпал с направлением обзора. Эта штука работает не только на Палубе Осмотра, но и в Рубке Управления и во Внешнем Виде также.

V Направление осмотра по курсу движения корабля: Это перемещает текущее поле обзора строго по курсу хода эсминца. Это можно сделать и при наружном осмотре.

Z Переключает на вид через бинокль.

Клавишные эквиваленты:

<i>L</i>	<i>Фиксирует выбранную цель</i>
<i>H</i>	<i>Курс по направлению осмотра</i>
<i>V</i>	<i>Направление осмотра по курсу</i>
<i>Z</i>	<i>Переключение на биноклярный обзор</i>

Другая опция Палубы Наблюдения - это вид со стороны. Наружное Обозрение дает Вам возможность наблюдать за происходящими действиями с высоты полета чайки, позволяя Вам смотреть как Ваш эсминец выполняет Ваши приказы.

Чтобы активировать вид со стороны, переместите курсор мыши в середину верхней части экрана и появиться

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

направленная вверх желтая стрелка, указывающая возможность перейти в режим обозрения.

Камера Наружного Обозрения связана с эсминцем и следует за ним по его пути через океан. Вы можете контролировать направление обозрения используя мышь, включая или выключая данную функцию с помощью правой кнопки.

Правая и левая стрелки на клавиатуре выполняют такие же функции. Вы можете также изменить высоту обозрения используя стрелки вверх или вниз.

Так же как и некоторые другие станции, Наружное Наблюдение сопровождается индикатором направления наверху экрана.

В дополнение к сказанному, Вы можете перемещать вид к другим кораблям которые находятся в пределах дальности прямой видимости Вашего эсминца, но не к кораблям, которые находятся за пределом дальности видимости.

Для того, чтобы вернуться на Палубу Наблюдения переместите указатель в центральную нижнюю часть экрана. Появится направленная вниз желтая стрелка. Щелкните один раз, чтобы вернуться на Палубу Наблюдения.

Клавишные эквиваленты:

>	Посмотреть следующий корабль
<	Посмотреть предыдущий корабль
/	Вернуться на эсминец

Боевой Информационный Центр (БИЦ)



БИЦ не является центром Вашей эскадры и корабля. Он разработан чтобы позволить доступ ко всем функциям, без необходимости перехода на любые другие станции.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Приказы соединениям, находящимся под Вашим командованием осуществляются щелчком правой кнопки мыши, открывающим всплывающие окно или скользящие опции меню.



БИЦ предоставляет тактический план текущего района оперативных действий. Он также показывает Вам:

- Настоящее местонахождение Вашего эсминца.
- Навигационные условия такие как, глубина океана, судоходные маршруты, и т.п.
- Предполагаемое местонахождение других подразделений, находящихся в районе действия Ваших приборов слежения.
- Контактные донесения собранные наблюдателями, воздушной разведкой и другими эсминцами.
- Расположение главных баз, портов и городов..
- Отслеживание информации по любым торпедам, которые Вы можете использовать.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Навигационные указатели, которые Вы можете установить для Вашего эсминца.
- Навигационные указатели для дружественных соединений.
- Линии долготы и широты (по выбору).
- Расположение объектов миссии.

В дополнение, всплывающее окно предоставляет доступ к некоторым дополнительным опциям.

Всплывающее окно состоит из следующих пунктов:

- Пиктограмма карты, которая позволяет Вам быстро сосредоточиться на определенных местах.
- Кнопки приближения и удаления которые позволяют Вам увеличить очень маленькие опции или уменьшить масштаб, чтобы было показано больше пространства на карте.
- Выбор стандартной сетки координат, показывающей широту / долготу или ее отсутствие.
- Кнопка которая немедленно располагает Ваш эсминец в центре карты.

Основные Свойства Карты

Данные карты, используемые Эскадрой Смерти базируются на последней глобальной информации Геологической службы США и Национальной администрации по океану и атмосфере, и они точны с допуском до 30 дуговых секунд. Они содержат большое количество информации и позволяют нам рассмотреть карту с сильным приближением чтобы увидеть особенности береговой линии, значения глубин и возвышенностей.

Если Вы рассмотрите карту вблизи, Вы заметите что области океана окрашены в синий цвет, в то время как области суши в коричневый. Интенсивность цвета также дает нам информацию. Более светлые тона цвета океана соответствуют менее глубоким районам, а более яркие цвета суши более высоким возвышенностям.

Передвижение по Карте

Одной из первых вещей, которую Вы заметите касательно БИЦ, будет невозможность расположить карту целиком, несмотря даже на высокое разрешение поддерживаемое Эскадрой Смерти. Кроме того, когда вы захотите увидеть большую область карты (например, когда Вы прокладываете курс) и в других случаях, Вы пожелаете увидеть подробно очень небольшой район (как при планировании атаки).

К счастью, существует масса возможностей передвижения по карте и приближения интересующих районов.

Прежде всего кнопки приближение / удаление в окне позволяют Вам:

Первое, кнопки приближения/удаления на всплывающем окне позволяют Вам:

- + Увеличить размеры карты чтобы рассмотреть детали.
- Уменьшить масштаб карты до размера "большой" картинки.

Доступен и более быстрый и гибкий метод. Вы нажимаете и удерживаете клавишу **Z**, курсор превращается в увеличительное стекло. Теперь, когда Вы щелкаете по левой кнопке мыши карта приближается и центруется по тому месту, где расположена лупа. Для уменьшения щелкните правой кнопкой в той же функции. Вы можете убрать увеличительное стекло отпустив клавишу **Z**.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Точно также, если вы хотите сместить положение карты без изменения масштаба, нажмите и удерживаете клавишу пробела. Это вызовет появление курсора в виде руки. Там где Вы щелкните этим курсором будет расположен центр экрана.

Если Ваша мышь оснащена колесиком, Вы можете использовать его и для изменения масштаба, и для определения центра карты. Поворачивайте колесико для удаления /приближения. Щелкните колесиком, чтобы отцентровать карту.

Если у Вас мышь с тремя кнопками, центральная кнопка будет использоваться для расположения карты по центру, однако другие функции колесика будут недоступны.

Иногда бывает трудно разместить район, который Вы ищите в большой картинке. Пиктограмма карты из всплывающего окна поможет Вам в этом. Прежде всего она покажет расположение места, которое Вы ищите в контексте всего региона. Далее, щелкнув на пиктограмму Вы можете немедленно получать больший размер карты этого нового места расположения, что позволит Вам быстро перемещать точку на тысячи миль.

Если Вам понадобится узнать расстояние от любой точки карты до любой другой точки, Вы можете использовать линейку. Для того, чтобы взять щелкните левой кнопкой мыши в любом месте карты чтобы установить точку отсчета (якорек), удерживайте левую кнопку мыши и двигайте ее. Будет прочерчена линия от якорька до настоящего расположения курсора мыши.

Во время перемещения мыши обратите внимание на цифры, которые появляются за курсором. Верхнее число - это расстояние между двумя точками. Если между ними меньше чем 10 000 ярдов, это число будет выражено в ярдах. В других случаях оно будет преобразовываться в морские мили. Нижнее число - это показывает

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

направление из первой точки в настоящую точку расположения курсора мыши.

Очень легко потерять маршрут следования Вашего эсминца (эсминцев) изменяя точку зрения вокруг объектов. Команды дополнительного обозрения доступны с помощью щелчка правой кнопкой мыши в любом месте экрана карты БИЦ.

Эти опции включают в себя:

- По центру – Разрешает использование многочисленных опций для центрирования карты.
- Установить Масштаб – Позволяет установить увеличение карты от 1х до 640х.
- Сетка – Позволяет переключать экран с сетки по широте на сетку по долготе.

Ввод точек маршрута и установка патрулирования

Часто Вам будет нужно, чтобы Ваш эсминец отправился в определенное место или патрулировал определенную часть океана. Это может быть сделано очень просто при помощи использования координат следования.

Точки маршрута - это точки карты, которые представляют те цели, к которым отправится Ваш эсминец. Если их упорядочить, то Ваша команда будет стараться посетить каждое место из последовательности, до тех пор пока не обойдет все.

Также можно создать патрульный "цикл", по которому эсминец будет по очереди патрулировать все точки маршрута из списка, до тех пор пока Вы не укажете другое место следования (или пока не кончится горючее).

Создавать точки маршрута очень просто:

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Определите местонахождения Вашего эсминца на карте.
- Нажмите на ярлык данных Вашего эсминца левой кнопкой мыши. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, протяните линию от Вашего эсминца до первой желаемой точки маршрута.
- Отпустите левую кнопку мыши там, где Вы хотите, чтобы была первая точка маршрута.
- Теперь Вы можете добавить следующие точки маршрута, куда Вы хотите, чтобы отправился Ваш эсминец, при помощи нажатия левой кнопкой мыши по другим частям карты. Точки маршрута пронумерованы по порядку и соединены линиями, чтобы указать маршрут потенциального движения эсминца.
- Когда Вы закончите добавлять точки маршрута, нажмите правую кнопку мыши.

Когда Вы установили последнюю точку маршрута, Ваша команда начнет движение эсминца по точкам маршрута.

Патрульный цикл лишь немного более сложный. После того, как Вы установили последнюю точку маршрута, вместо нажатия правой кнопкой мыши, расположите мышь над первой точкой маршрута (или над любой другой точкой, которая по Вашему мнению должна стать начальной точкой цикла патрулирования) и нажмите левую кнопку мыши. Курсор изменится на индикатор "цикла", если Вы правильно расположили мышку.

Если Вы хотите снять точки маршрута после того, как Вы расположили их, Вы можете сделать так. Отметьте левой кнопкой мыши желаемую точку маршрута, чтобы выделить ее затем снова нажмите левой кнопкой мыши по ней, чтобы перенести ее в другое место. Вы также можете

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

удалять точки маршрута: выделите точку, которую Вы хотите удалить и нажмите кнопку **Del** на клавиатуре.

Если Вы получили задание сопровождать союзнические соединения, Вы можете до известной степени манипулировать точками маршрута этих соединений. У Вас есть возможность настаивать точки маршрута, если Вы регулярно сопровождаете соединения. В некоторых случаях Вы также можете указать скорость передвижения для соединений, которые Вы сопровождаете.

Тактическое использование БИЦ

БИЦ это больше чем просто навигационное средство. Когда Ваши сенсоры улавливают другие корабли или самолеты или когда отдается команда "Контакт!", на карте появляется ярлык данных, показывающая это контакт.

Формы отображаемые на ярлыке данных отмечают различные типы соединений следующим образом:

-  Торговое судно или конвой
-  Военный корабль
-  Подводная лодка
-  Авиация
-  Торпеда
-  Пулеметная установка или другое соединение на суше

Кроме того, группы соединений отмечены двойной иконкой, например эта иконка будет использована, чтобы отметить группу торговых кораблей .

Цвет, которым окрашен ярлык данных тоже имеет значение:

- Синий отмечает дружественное соединение

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Красный отмечает вражеское соединение
- Зеленый отмечает нейтральное соединение
- Серый отмечает неизвестную принадлежность

Иконки также будут вспыхивать красным, сигнализируя о том, что соединение или соединения втянуты в какое-то действие. Вам следует тотчас же оценить ситуацию.

Обратите внимание на то, что местоположение любого заданного соединения это всего лишь информация с датчиков Вашего эсминца. Радары и дозорные наиболее аккуратны, в то время как звуковые и радио детекторы могут предоставить только приблизительную информацию о размерах и поведении. В разное время войны на Вашем эсминце могут быть различные типы датчиков и следовательно более хорошие или плохие данные о местонахождении потенциальных целей.

Чтобы помочь Вам оценить аккуратность определения местоположения цели, ярлык данных может быть сопровожден слегка окрашенной областью вокруг него. Это то, что мы называем "неясная" зона. Эта зона будет увеличиваться и уменьшаться в зависимости от того, насколько давно и точно с датчика была получена информация необходимая для контакта. Неясная зона показывает Вам оценку всех возможных положений соединения, в соответствии с данными известными на этот момент.

Каждый ярлык данных может быть снабжен "хвостом" - короткой линией, указывающей путь или направление движения соединения. Заметьте, что направление движения обычно *противоположно* направлению, которое указывает хвост. Другими словами, хвост находится позади соединения. Хвост виден только тогда, когда известен путь или направление движения.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Когда Вы будете командовать составными соединениями, Ваш флагманский корабль будет помечен дополнительной маленькой черной точечкой внутри иконки. Кроме того иконки выделенного соединения (соединений) будут обладать синим контуром.

Когда Вы разместите Вашу мышку над ярлыком данных, появится маленькое окошко, в котором будет представлена информация об этом контакте, включая его положение, курс, скорость, состав и время, когда он был замечен последний раз. Окошко информации в некотором роде контекстно-зависимое и поэтому будет предоставлять Вам немного различную информацию в зависимости от природы контакта.

Так как соединения могут находиться очень близко, когда карта в маленьком масштабе, то окно навигации уплотнит группы близко стоящих соединений в один ярлык данных, чтобы экран не становился слишком загроможденным.

При сильном увеличении карты ярлыки данных заменяются на репрезентативные "нисходящие" рисунки каждого соединения, что дает Вам более возможность более наглядно представлять себе взаимоотношения между соединениями. При таком виде каждое морское соединение отображается вместе с кильватером, который дает Вам представление о маневрах, которые совершало соединение за последнее время. Эта возможность особенно интересна, когда у Ваши торпеды находятся в воде и Вы хотите наметить курс их движения к цели.

Вы можете выбрать цель атаки при помощи нажатия по ней указателем мыши. Если выбор осуществлен, то иконка будет окружена красным контуром. Кроме того, Вы не можете выбрать в качестве цели целую группу, поэтому Вам нужно достаточно сильное увеличение, чтобы выбрать отдельное соединение.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Если Вы отметили таким образом, то цель считается "зафиксированной", как если бы Вы нажали кнопку Фиксировать Цель. Если Вы переключитесь на Палубу наблюдения или Дальнее обозрение, Вы увидите, что это соединение выделено красным немигающим треугольником.

Когда цель зафиксирована Вы можете стрелять по ней.

Нажатие правой кнопкой мыши по соединению приведет к появлению контекстному меню, которое позволяет отдавать приказы и перегруппировывать соединения. Команды идентичны тем опциям, которые доступны при нажатии правой кнопкой мыши по контрольной панели эскадры. Возможные приказы:

- Установить скорость
- Установить строй
- Установить расстояния в строю
- Сформировать группу
- Равняться на флагман
- Сменить флагман
- Установить правила боя
- Атаковать цель
- Торпедная атака
- Взорвать цель
- Прекратить огонь
- Центрировать карту

Выбор любого из этих приказов, приведет к его применению ко всем выделенным соединениям. Эти приказы освещены в Тренировочной Миссии 2, Групповые операции.

Есть также другой метод отдавать Вашим соединениям приказы об атаке. Нажмите кнопкой мыши по соединению или группе соединений, которые по-вашему должны атаковать и перетащите курсор на предполагаемую цель. Вам будет предоставлено всплывающее меню, в котором

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Вы можете выбрать оружие, которое Вы будете использовать.

Заметьте, что при проведении атак по подводным целям с БИЦ всплывающее меню не будет появляться до тех пор пока есть только один вид оружия пригодный для атаки.

Пока Вы находитесь в БИЦ, Вы можете изменить строй кораблей, которые находятся под Вашим командованием. Чтобы изменить строй, держите нажатой клавишу **F**. Это приведет к появлению серии "иконок-приведений" для каждого из Ваших кораблей. При помощи нажатия и перетаскивания "иконки-приведения" Вы можете установить положение этого корабля, в соответствии с направляющим соединением. Для сопровождения Вам сначала потребуется выбрать соединения для сопровождения прежде чем Вы будете менять строй. Чтобы сделать это надо:

1. Выбрать корабли, которые должны сопровождать конвой. Это Вы можете сделать нажав кнопкой мыши при нажатой клавише Shift по соединениям или выбрать целые дивизии в Окне Эскадры в правом верхнем углу экрана.
2. Нажмите и перетащите с любого выделенного корабля к конвою, который Вы хотите сопровождать. Когда курсор будет над каким-либо подходящим конвоем он заменится на экран. Отпустите кнопку мыши.

Теперь если Вы будете держать нажатой клавишу **F** Вы можете переместить Ваши корабли на их желаемую позицию относительно конвоя.

Рулевое управление

Первое что вы захотите сделать со своим эсминцем это путешествовать в различные места игровой вселенной. Чтобы сделать это Вам необходимо овладеть рулевым контролем эсминца.

Есть два пути доступа к рулевому управлению:

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- Окно Рулевого управления и Экран Масштаба (достигается при помощи нажатия кнопки  на линейке станций или при помощи клавиши F4).
- Контрольная панель рулевого управления (достигается при помощи закладки  на многофункциональной всплывающей панели или при помощи клавиши Q).
- Использование сочетания клавиш

Полное окно рулевого управления имеет следующие возможности, слева направо:

1. Измеритель скорости
2. Аксиометр/диск управления
3. Курсоуказатель/компас
4. Машинный телеграф
5. Клинометр (в центре)



КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Контрольная панель рулевого управления дублирует подмножество таких возможностей:

1. Курсоуказатель/компас
2. Машинный телеграф
3. Аксиометр/диск управления
4. Измеритель скорости

Курсоуказатель/компас

Эта круговая шкала показывает Вам текущий курс Вашего эсминца. Текущий курс может быть считан с верхней части шкалы.

Машинный телеграф

Эта шкала позволяет Вам указать новые установки скорости для эсминца. Установки следующие: по часовой стрелке снизу слева самый полный назад, полный назад, две трети назад, одна треть назад, стоп машина, одна треть вперед, две трети вперед, стандартный вперед, полный вперед и самый полный назад. Стоп машины приводит к остановке двигателей, но не останавливает эсминец в тот же момент.

Заметьте что реальная скорость, которую Вы приобретаете при любых установках зависит от некоторых факторов: количество задействованных двигателей, не поврежден ли какой-нибудь двигатель и каковы морские условия в данный момент в области, где находится эсминец.

Аксиометр/диск управления

Эта шкала показывает Вам текущее положение руля, который используется для поворота эсминца. Она также может быть использована для ручной установки угла поворота эсминца, что Вам иногда может понадобится делать.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Чтобы установить положение руля нажмите на то положение шкалы, которое отвечает желаемому положению руля. Положения слева будут поворачивать корабль налево, в то время как положения справа - вправо. Если Вы хотите, чтобы эсминец снова шел прямо выберите положение 0.

Измеритель скорости

Эта шкала показывает Вам как быстро идет Ваш эсминец в морских милях в час.

Клинометр

Это устройство показывает текущий угол крена судна. Сильный крен может происходить из-за бурного моря или затопления из-за боевого повреждения.

Клавишные эквиваленты рулевого управления:

[	Левый руль приращение в 5 градусов
]	Правый руль приращение в 5 градусов
ctrl-[	Полный левый руль
ctrl-]	Полный правый руль
,	Руль посередине корабля
1	1/3 вперед
2	2/3 вперед
3	Стандартный вперед
4	Полный вперед
5	Самый полный вперед
6	1/3 назад
7	2/3 назад
8	Полный назад
9	Самый полный назад

Радиорубка

Первой функцией радиорубки является просмотр входящих радиосообщений и посылка информации назад на базу.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Во время миссии Вы часто будете получать радиосообщения. Некоторые из них будут специальными приказами, в то время как другие будут простыми контактными сообщениями. Миссии, в которых есть много дружественных соединений будут генерировать большое количество радиосообщений.

Когда получено радиосообщение, в журнале регистрации сообщений внизу экрана появляется заметка и член команды докладывает о получении сообщения. Когда такое случается Вы должны как можно быстрее отправиться в радиорубку.

Чтобы посмотреть список всех полученных сообщений, кликните по правой стороне радиоаппарата.

Самое последнее сообщение будет отображено на большом куске бумаге возле центрального экрана. Слева на маленьком листочке бумаги будут указаны все предыдущие сообщения. Вы можете посмотреть любое сообщение при помощи нажатия на его заголовок в списке.

Нажатие кнопкой мыши в любом месте в верхней части экрана вернет Вас назад в радиорубку.

Чтобы послать радиосообщение, нажмите по левой части радиоаппарата. Есть два типа радиосообщений, которые могут быть посланы - это контактные сообщения и запросы о воздушной поддержке.

- Контактные сообщения – Если Вы оперируете в большой группе кораблей, первый корабль, который заметит вражеские соединения может получить приказ о прикрытии врага и посылке позиционных сообщений до тех пор пока вся группа не окажется в позиции, пригодной для атаки. Если поблизости есть дружественные неигровые группы, то они автоматически нацелятся на вражескую группу, которая является объектом контактного сообщения

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

(обычно на вражескую группу, которая находится ближе всего к игроку) и попытаются перехватить эту группу.

Посылка контактных сообщений иногда является второстепенным заданием миссии. У Вас также есть возможность осуществлять периодическую посылку контактного сообщения (каждые пять минут).

Заметьте, что при многопользовательской игре контактная группа показана другим участникам игровой команды как контактная иконка на БИЦ.

- Воздушная поддержка – Это приведет к посылке запроса о дружественной воздушной поддержке. Эта возможность доступна только в некоторых сценариях. Когда воздушная поддержка невозможна, эта кнопка заблокирована.

Радиолокационная станция

Самое большое преимущество, которым обладали союзные эсминцы во Второй мировой было в области техники датчиков. Возможность быстро найти и атаковать врага была необходима не только при атаке подлодок но и при операциях против надводных кораблей и авиации. Радар был самым значительным датчиком изобретенным во время Второй мировой. При помощи радара эсминец мог обнаруживать вражеские соединения на больших дистанциях, ночью и при плохой видимости.

Модели Эскадры Смерти оснащены радарными установками типа SC и SG. Радарная установка типа SC сначала была создана для воздушного поиска, но она может быть использована также и для перехвата поверхностных контактов на умеренных расстояниях. Радар типа SG, созданный только для поиска на

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

поверхности начал появляться в конце 1942 года и мог быть использован для обнаружения вражеских соединений на много больших расстояниях. Немецкие подводные лодки были оснащены радарными детекторами могли предупредить лодку о наличии поблизости действующей радарной установки типа SC, но они были неэффективны против более коротковолновых радаров типа SG.

Область действия радара типа SC составляет 5 миль для надводных кораблей и от 15 до 30 миль для авиации в зависимости от ее размеров и погодных условий. У радаров типа SG она составляет около 15 миль для надводных кораблей.

Обычно радиометрист управляет радарной установкой и контакты полученные с радара отображаются на навигационной схеме. По умолчанию радар включен. Вы можете выключить радар, чтобы он не был обнаружен вражескими соединениями, оснащенными радарными детекторами.

Вы можете выключить радарную установку, используя выключатель питания, расположенный в левом верхнем углу. Когда Вы сделаете это, радар будет выключен до тех пор пока Вы снова не включите его. Другие управляемые параметры радара это область действия и охват/фокус. Эти параметры более подробно описаны ниже.

Тактическая заметка: Ваш радар лучше всего предупреждает о приближающейся воздушной атаке. Поэтому его целесообразно держать включенным при большой вероятности воздушной атаки противника.

Радарная установка может работать в двух режимах, A-Score и Индикатор Планируемой Позиции (ИПП). ИПП возможна только на поздних моделях радаров типа SG.

A-Scope

A-Scope предоставляет Вам графическое представление радарного сигнала, хотя это возможно не совсем то, что Вы ожидаете увидеть на экране радара.

Обратите внимание на белую линию, которая горизонтально бежит по области. Это след сигнала. След довольно плоский до тех пор пока эхо радара не возвратится. Когда это случится в сигнале появится пик. Ширина пика показывает Вам силу сигнала. Вы можете использовать это, чтобы создать себе приблизительное представление о величине контакта.



Вертикальный размер пика показывает Вам приблизительную силу возвращенного сигнала. Это надо рассматривать как расстояние от цели до Вашего корабля.

Если говорить об области действия, то у радарной установки есть четыре возможных области действия, которые обычно изменяют шкалу на которую нанесен радарный сигнал. Переключатель в левом нижнем углу

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

используется для установки области действия радара. Область действия может отрегулирована от 2500 метров до 4000 ярдов. Вы также можете посмотреть ее цифровом индикаторе возле шкала ручного фокуса. Заметьте, что если у Вас несколько радарных контактов, то будет показано расстояние до самого близкого из них.

Вам наверное очень интересно как определить направление к цели. Цифровой индикатор прямо над шарообразной ручкой показывает положение радарной антенны, пока она прочесывает все вокруг.

Пока радар непрерывно вращается, следы сигнала немного более мимолетны. Пик появится только когда радарная антенна направлена на цель. Считать направление когда радар вращается довольно сложно.

Вот здесь вступает в действие кнопка **Обзор/Фокус**. Если Вы хотите аккуратно определить направление, Вы можете остановить вращение радара, установив режим фокуса при помощи нажатие на переключатель.

В режиме фокуса у Вас есть ручное управление направлением, куда показывает антенна. Большая шарообразная кнопка над индикатором направления используется как раз для этих целей. Щелкните по этой кнопке при помощи курсора и перемещайте вверх и вниз при помощи мышки. Это приведет к вращению кнопки, а следовательно и к вращению радарной антенны по или против часовой стрелки.

Пока Вы вращаете следите за пиком на радарном экране. Когда пик достигнет максимальной ширины, радарная антенна будет указывать прямо на цель. Тогда Вы можете узнать направление с индикатора направления.

Тактическая заметка: Лучшие после того, как Вы закончили установить радар в режим поиска так, чтобы он мог наиболее эффективно просканировать горизонт на предмет контактов.

Индикатор Планируемой Позиции (ИПП)



Также как и A-Scope, ИПП дает Вам графическое изображение. Вместо того чтобы показывать сигнал радара, Вам представляется линия, которая вращается на 360 градусов. Если происходит контакт, на экране появляется вспышка. Вспышка относится к Вашей позиции на данный момент. Выбор области охвата и фокуса производятся точно также как это было описано выше в секции A-Scope.

Звуковая станция



Звуковая станция предоставляет доступ к гидрофонам эсминца и сонарном оборудованию. Если радар это 'глаза' эсминца, то гидрофон - это его 'уши'. Все эсминцы США были оснащены звуковым оборудованием, которым можно было управлять как в активном так и активном режиме.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Сонар в пассивном режиме был просто направленным микрофоном, который мог быть использован для прослушивания вражеских подлодок. В таком режиме гидрофон мог только определить направление к цели, хотя по нескольким данным с различных кораблей можно было проанализировать, чтобы составить некоторое представление и о позиции.

В активном режиме сонар посылал импульс, который отражался от брони подлодки, расчет времени которого мог предоставить аккуратную информацию о расстоянии.

Недостаток заключается в том, что звук может быть использован только для определения направления к цели, и это направление не очень точное. Таким образом, звуковые сенсоры, которые хорошо работают на определение звуков, сами по себе не могут сгенерировать решение цели.

Обычно звуковая станция автоматически управляется одним из членов команды и звуковые контакты можно увидеть на навигационной карте. Но тем не менее Вы можете самостоятельно отправиться на звуковую станцию и управлять гидрофоном вручную. Чтобы управлять гидрофоном вручную Вам необходимо переключиться на ручной режим так, как показано ниже.

Когда впервые отправитесь на звуковую станцию Ваш аудио режим изменится, чтобы дать Вам послушать звуки, которые улавливает гидрофон, так как будто Вы одели наушники оператора звука.

Есть множество контрольных опций доступных на звуковой станции, чтобы позволить Вам приспособить для себя параметры поиска. Вы также можете установить оборудование на автоматическое функционирование.



По часовой стрелке слева снизу это Селектор диапазонов. Вы можете выбирать от 500 до 8000 ярдов. Прямо над селектором диапазонов находится кнопка передачи. Если звуковая станция работает в пассивном режиме, Вы можете предпочесть одиночный ультразвуковой импульс в любое время при помощи нажатия этой кнопки. Далее сверху это селектор режима активный/пассивный. В активном режиме соединение будет посылать ультразвуковые импульсы каждые пять секунд. Если переключиться на пассивный режим, то соединение будет только слушать. Последний элемент на левой стороне наверху панели это выключатель питания. Это переключатель следует использовать для включения и выключения сонара. Если установка выключена, она будет оставаться в таком положении, пока Вы ее не включите.

Продолжая дальше по часовой стрелке в правом верхнем углу панели сонара это переключатель автоматического и ручного режима. Если гидрофон установлен на автоматический режим, соединение будет слушать (и будет посылать ультразвуковые импульсы в активном

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

режиме) а затем поворачивать гидрофон на 5 градусов, продолжая далее по кругу. Под селектором режима находится опция шага. Она позволяет Вам вручную прибавлять или убавлять поворот гидрофона на 5 градусов.

Небольшая шкала внизу справа помечена Направление. Индикатор направления показывает представление Вашего корабля и его курс. Красная линия, возникающая в центре корабля показывает текущее направление гидрофона.

Практически справа сзади там, где мы начинали находится колесико внизу экрана справа от селектора диапазонов, помеченное Установка направления позволяет Вам контролировать ориентацию гидрофона. Оно существенно контролирует направление, в котором Вы слушаете. Щелкните по колесику и перетащите указатель мыши вверх или вниз, чтобы повернуть колесико. Вы также можете контролировать установку направления используя правую или левую стрелки клавиатуры.

Когда Вы повернете звуковую антенну Ваш слух изменится, так как гидрофоны будут точно направлены. Звук винтов и двигателей корабля можно слабо уловить на большом расстоянии и он будет постепенно нарастать по мере того, как Вы будете приближаться к источнику.

Обратите внимание на то, что если Вы повернете звуковую голову на 90 градусов Вы потеряете сигнал. Это происходит из-за того, что сонарные системы эсминца не приспособлены слушать сзади корабля, и на самом деле они ничего не слышали бы из-за шума своих собственных двигателей.

Большая область в центре экрана действует по тому же принципу, что и A-Scope радар. Если сонар работает в активном режиме, о линия пробегающая горизонтально по области будет сопровождать каждый импульс сонара, который испускает установка. Если подводный объект, например подлодка, отразит импульс назад на установку,

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

на экране появится пик. Высота пика характеризует близость контакта. Подлодки это не единственные объекты, которые могут отражать импульс; есть много документально зафиксированных случаев когда эсминцы атаковали стаи рыб и утонувшие корабли, путая их с вражескими субмаринами.

На самом деле в Эскадре Смерти довольно просто различить различные типы кораблей. У военных кораблей довольно высокоскоростные винты, которые громче и бьют по воде быстрее чем винты торговых судов, которые стараются идти на малых оборотах. Ваша основная добыча, подлодки, будут издавать различные уровни шума в зависимости от их текущего рабочего состояния.

Обратите внимание на то, что звуковые системы становятся неэффективными, когда эсминец встречается с непогодой или находится в центре атаки глубинными бомбами.

Сонарные контакты, также как и радарные и контакты радиопеленгатора, показаны на навигационной схеме.

Капитанский мостик

Окно капитанского мостика предоставляет доступ к двум необходимым информационным функциям:

- Календарь
- Вахтенный журнал

Доступ к календарю осуществляется при помощи щелчка по изображению календаря, расположенному около центра окна. Это приведет к появлению обычного 30-ти дневного календаря, показывающего текущий месяц со всеми днями предшествующими выделенной текущей дате. К тому же, соответственно показаны все фазы луны и время восхода и захода солнца, восхода и захода луны.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Вы можете снова вернуться из календаря, кликнув в любом месте.

Вахтенный журнал дает Вам расширенный доступ к вахтенному журналу эсминца, который показан в уменьшенном формате внизу любой станции. Вахтенный журнал записывает мириады происшествий и приказов, которые Вы отдаете, включая время, когда случилось событие или был отдан приказ. Вы можете вывести вахтенный журнал при помощи нажатия на его изображение, расположенное под календарем.

Во время долгой миссии, вахтенный журнал может увеличиться вплоть до нескольких страниц. Кнопки стрелок вверху окна вахтенного журнала позволяют Вам листать его.



Вы также можете добавлять аннотации в вахтенный журнал, что позволяет Вам украсить журнал своим собственным пониманием или сделать заметки, которые Вы могли бы затем использовать для справки.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Чтобы сделать аннотацию, кликните по строке, *перед* которой Вы хотите ее поместить. Небольшой индикатор в виде стрелочки покажет Вам выделенную на данный момент строку. Кликните по текстовой области внизу журнала и начинайте ввод. Нажмите кнопку **Ins**, чтобы вставить свою запись в журнал. Аннотации в журнале отображаются синим цветом, поэтому их легко отличить от обычных сообщений.

Вы также можете удалить аннотацию. Выберите аннотационную заметку и нажмите кнопку **Del** в правом нижнем углу. Не волнуйтесь, Вам не удастся удалить обычные сообщения.

Чтобы вернуться в окно Капитанского мостика, просто кликните по области вверху окна журнала.

Журнал сохраняется в текстовом файле (*.txt) как только Вы выходите из программы, поэтому Вы можете позже отредактировать его или показать другу. Файлы журнала хранятся в директории **Logs**, в директории **Sim**, которая размещена в той же директории, что и установленная Эскадра смерти. Заметьте, что каждый раз, когда Вы играете какую-либо миссию, создается новый журнальный файл, поэтому эта директория может оказаться загроможденной, через некоторый длительный промежуток времени.

Управление основным оружием



Все эсминцы ВМС США были оборудованы палубными орудиями из 5-ти дюймовых пушек. Количество установок может колебаться от трех до пяти, в зависимости от типа эсминца, которым Вы управляете.

Управление палубными орудиями - это сложная система, которая позволяет Вам на расстоянии управлять палубными орудиями, так чтобы все орудия стреляли по одной определенной цели.



Центральная часть Упарвления это большое окно обозрения, окруженное контрольной панелью огня. Вил можно поворачивать, используя клавиши стрелок на клавиатуре или при помощи перемещения изображения при помощи нажатия правой кнопкой мыши в любом месте панели. Окно наблюдения показывает Вам текущее показания компаса и приблизительное направление Вашей точки наблюдения в левом нижнем углу. Если в окне появляется цель, то ее диспозиция показана в правом нижнем углу. Направление, в котором Вы наблюдаете в данный момент графически изображено на шкале направления. Ваш текущий курс и скорость также представлены на отдельных шкалах. Степень увеличения может быть выбрана от 2X вплоть до 8X при помощи нажатия на кнопки - или + или используя клавишу **Z** .

Направление можно задавать как в автоматическом так и в ручном режиме. По умолчанию выбран автоматический режим. Красный переключатель позволяет вам менять режимы. В автоматическом режиме область действия, скорость, курс и направление к цели определяются

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

компьютером и программируются в контрольную панель огня. Разместите Вашу цель в перекрестье так чтобы появился красный треугольник, который отмечает выбор цели. Наблюдайте за индикатором решения, пока Вы не получите приемлемое решение (чем ближе к 100, тем лучше). Зафиксировав цель в панели огня, Вы позволите компьютеру сопровождать цель и продолжать подавать решения на орудия. Чтобы зафиксировать цель, нажмите клавишу **L** или нажмите кнопку возле индикатора дальности. Чтобы отобразить, то что цель зафиксирована, красный треугольник перестанет мигать. Проследите за тем, чтобы Вы не начали стрелять по цели до тех пор пока Ваша команда не определит дружественная она или нет!

Все, что Вам осталось сделать это выстрелить. Контрольная панель огня расположена внизу окна и соответствует количеству палубных установок на Вашем эсминце. Вы можете выбрать стрелять ли всеми доступными пушками сразу или по отдельности. Вертикально расположенные кнопки огня соответствуют отдельным огневым установкам, и пронумерованы по порядку, начиная с носа до кормы. Эти кнопки контроля огня будут подсвечиваться, чтобы сообщить Вам, что определенная установка овладела целью и готова стрелять. Небольшое окошечко сверху каждой кнопки показывает Вам статус установки. Для группового огня нажмите **пробел** или горизонтально расположенную кнопку огня.

Никогда не помешает удостовериться в том, что Вы выбрали подходящие снаряды для стрельбы, опции снаряжения следующие:

- НС – Бризантное взрывчатое вещество. Используются против надводных/наземных целей.
- ЗО – Противовоздушные. Используются против воздушных целей.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

- ПЛ – Осветительные заряды. Используются для освещения целей во время ночных операций.

Обратите внимание на то, что если тип снаряда не будет отображаться в виде опции с выбором, это означает, что другие типы недоступны на том эсминце, которым Вы командуете.

Обратите внимание на то, что вертикально расположенные кнопки огня также показывают количество выбранного снаряжения данного типа, которое осталось на складе корабля.

Для эсминцев оснащенных радаром контроля огня у Вас также есть возможность использования этой системы для захвата целей, особенно в условиях плохой видимости или в ночное время суток. Красный переключатель позволяет Вам включать и выключать радар контроля огня.

Переход на ручной режим доставит большие сложности морскому канониру. Если Вы играете в ручном режиме, Вы должны оценить и ввести скорость, дальность и курс Вашей цели. При работе в ручном режиме индикатор цели в окне наблюдения переключается на стереоскопическое наблюдение и Вы должны состыковать оба красных треугольника цели. Чтобы сделать это, нажмите на круговую шкалу слева внизу от дальномера и перетаскивайте вверх или вниз. Шкала справа позволяет Вам точно настроить прицеливание.



Отдельными пушечными установками можно также управлять в ручном режиме, если нажать клавишу **F9**. Управление прицеливанием такое же как и управление палубными орудиями, когда они переключены на ручной режим.

Клавишные эквиваленты:

Стрелка влево Поворот вида влево

Стрелка вправо Поворот вида вправо

Стрелка вверх Увеличение вертикальной наводки вида

Стрелка вниз Уменьшение вертикальной наводки вида

Пробел Групповой огонь

Зенитные орудия

Среди множества опасностей, которые встают на пути у команды эсминца авиация одна из наиболее смертельных, особенно атаки камикадзе. По этой причине все эсминцы оснащены несколькими зенитными орудиями. Есть два вида зенитных орудий, которые Вы можете использовать:

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

двойные и четырехствольные Бюфоры и двойные Орликоны.

Ваша команда автоматически начнет стрелять из зенитных орудий, если Вы подвергнетесь под воздушной атаке. Вы также можете вручную управлять зенитными орудиями, отправившись на станцию зенитных орудий.

Зенитные орудия управляются при помощи мыши. Когда Вы находитесь у зенитной установки, нажмите правой кнопкой мыши, чтобы начать управление. Теперь если Вы будете двигать мышью, пушка будет повторять Ваши движения. Это позволяет осуществлять очень точное прицеливание.

Чтобы выстрелить из пушки, нажмите левую кнопку мыши, когда Вы захватили цель. Самолеты иногда трудно увидеть на большом расстоянии, поэтому Вы можете увеличить окно прицеливания при помощи нажатия клавиши **Z**.

Обратите внимание на то, что гравитация оказывает влияние, что может привести к недолету при больших расстояниях. Вам возможно придется прицеливаться несколько выше, чтобы попасть в цель. Кроме того, самолеты перемещаются очень быстро, поэтому Вам потребуется как-то предсказывать поведение цели.

Чтобы это было проще сделать, пулемет будет периодически выстреливать трассирующие очереди, что будет указывать Вам точный путь, по которому будут лететь Ваши снаряды.

Заметьте, что пулемет будет стрелять до тех пор, пока Вы держите нажатой левую кнопку мыши. В конце концов это приведет к тому, что у пулемета закончатся снаряды и его надо будет перезаряжать. Когда это случится, появится сообщение "Перезарядка", которое будет оставаться до тех пор, пока пулемет не будет перезаряжен.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Если Вы хотите покинуть станцию зенитных орудий, нажмите опять правую кнопку мыши, чтобы снять управление с пулемета.

Эсминцы оборудованы несколькими зенитными орудиями, Вы можете управлять любыми из них. Чтобы прокрутить возможные типы орудий используйте клавиши < и >.

Клавишные эквиваленты:

>	Следующее орудие
<	Предыдущее орудие
Z	Изменить приближение

Прибор управления торпедами



В большинстве случаев торпеды Второй мировой были неуправляемым оружием, которое плыло по прямой линии при помощи гироскопа, в надежде, что они достанут цель в некоторой точке в будущем. Определение курса, по которому должна следовать торпеда от места выстрела до попадания в цель - это задача, которую нужно решить, чтобы успешно управлять торпедной атакой.



КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Прибор управления торпедной атакой это Ваш первый интерфейс системы контроля торпедами. Вы можете стрелять автоматически в выбранную цель, или в ручном режиме установить решение контроля огня, используя приборы для ввода. Приборы показывают:

1. Установка гироскопа. Это угол поворота гироскопа, который выбирается для носовых и кормовых торпедных установок. Установка гироскопа очень важна. Торпеды могут быть выстреляны только если установка гироскопа находится между ± 30 градусами. Вас предупредят если Вы попытаетесь выстрелить торпеду при угле, выходящим за эти рамки. Если это произойдет, единственное, что Вы можете сделать - это повернуть эсминец так, чтобы угол поворота гироскопа изменился до нужного уровня.
2. Угол коррекции тонарма выбранный для торпедной установки. Обычно он равен "0," но Вы можете сделать небольшие изменения в курсе выбрав отклонение на правый или левый борт, используя этот прибор. Это может пригодиться при стрельбе по группе кораблей.
3. Угловое положение цели/Угол зрения. Этот прибор показывает как относительный угол цели (также известный как "угол наклона") так и курс цели относительно Вашего эсминца.
4. Скорость цели.
5. Скорость торпеды. Позволяет Вам выбирать из различных скоростей торпеды, того типа, которым Вы вооружены.
6. Глубина погружения торпеды.
7. Время в пути в минутах, которое потребуется этой торпедой, чтобы достигнуть цели. Красная стрелка постепенно отмечает продолжительность пути

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

торпеды. Когда стрелка достигнет нуля, соответствующая торпеда должна достигнуть цели.

8. Дальность торпеды в ярдах.
9. Текущее решение огня для выбранной цели. Оно будет увеличиваться по мере поступления более хорошей информации о цели. Оно также может уменьшиться если датчики по какой-либо причине потеряют след цели.
10. Текущий угол диапазона. Он устанавливает величину диапазона или разницу между торпедами, выбранными для огня. Опции угла диапазона колеблются от нуля до девяти градусов.

В дополнение к этим приборам есть также сигнальные лампы для каждой торпедной установки. Эти лампы меняют цвет, чтобы указать состояние установки:

- Ярко красный означает, что установка заряжена и готова к стрельбе.
- Матовый красный означает, что установка повреждена или что нет торпед, чтобы зарядить ее.

Вы можете выстрелить залпом (все торпеды из установки) или выстреливать их по одной. Установите переключатель в соответствующую позицию. Заметьте, что при стрельбе отдельными торпедами выбор какого-либо угла диапазона не имеет значения. Теперь выстрелить торпеду также просто как нажать "красную кнопку".

Использование автоматического режима

Автоматический режим устанавливается по умолчанию и он наиболее подходящий в большинстве ситуаций. Чтобы использовать Автоматический Угол в автоматическом режиме, убедитесь, что переключатель “Авто” находится в положении “Вкл”.

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

Осуществление торпедных атак в автоматическом режиме в большинстве случаев лучше чем "показать и выстрелить". Самый простой подход это отправиться в окно прибора управления торпедами и выделить желаемую цель так чтобы Вы увидели красный мигающий треугольник под ней.

Вы можете выстрелить по любой цели из области видимости, у которой есть мигающая стрелочка под ней, что говорит о том, что цель выбрана. Иногда полезно зафиксировать цель на палубе наблюдения, при наружном обозрении или на станции управления торпедами (смотри секцию палуба наблюдения, для большей информации о фиксации целей). Это информирует систему контроля огнем, которая контактирует с монитором для получения информации о прицеливании.

Если Вы зафиксировали цель, то приборы контроля торпедного огня будут показывать новейшие данные, полученные с датчиков эсминца.

Используйте прибор решения огня для того, чтобы определить вероятность попадания торпеды в цель. Если он показывает меньше 75%, то возможно Вам следует подойти поближе.

Вы можете выстрелить торпеду в любой момент, когда у Вас есть выбранная установка. Хотя возможно Вы захотите подождать пока Вы приблизитесь достаточно близко к цели. Ваше преимущество резко возрастет если Вы сможете атаковать с расстояния меньше чем 2000 ярдов.

Количество торпедных установок и торпед, содержащихся в них в наибольшей степени зависит от типа эсминца, которым Вы управляете.

Использование ручного режима прицеливания

Ручной режим прицеливания может быть использован только опытными игроками, так как он требует глубокого понимания проблемы контроля торпедного огня.

Чтобы установить ручное решение огня, Вам потребуется некоторая информация:

- Относительное направление цели
- Курс цели относительно Вашего эсминца
- Скорость цели
- Дальность цели

Один из способов получить эту информацию это считать ее с показаний датчиков на плане БИЦ. Найдите объект на карте и наведите на него курсор мыши, чтобы вывести окно информации. Заметьте, что иногда эта информация недоступна, потому что Вашим датчикам не удалось аккуратно сфокусироваться на цели.

Относительное направление может быть определено при помощи палубы наблюдения или торпедного окна наблюдения, которое предоставляет эту информацию для цели, которая находится в Вашем перекрестье. Это конечно же позволяет Вам делать визуальные наблюдения за целью.

Относительный курс из визуальных наблюдений определить более сложно. Хороший способ сделать это - это использовать панель идентификатора судна на многофункциональной контрольной панели. Выберите судно, за которым Вы наблюдаете на панели идентификаторов судов и затем поворачивайте его до тех пор пока он не будет выглядеть так, как будто у него тот же угол, что и у Вашей цели. Угол, показанный на панели

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

идентификатора судна будет аппроксимировать относительный курс цели.

Дальность может быть аккуратно считана с радарной станции, если радар включен. В другом случае Вам придется "угадывать" дальность на основе Ваших наблюдений или используя линейку на навигационной схеме.

Скорость цели тоже может оказаться сложной для измерения. Терпеливые наблюдения, опыт и знания возможностей судов помогут Вам в этом. Контрольная панель идентификаторов судов может дать Вам максимальную скорость для цели, если Вы можете правильно указать тип судна, с которым Вы имеете дело.

Когда Вы соберете всю эту информацию Вы можете ввести ее в систему контроля огня и это определит угол гироскопа для Ваших торпед.

Если Вы наблюдаете с пульта управления торпедами, то относительные направление и курс вводятся автоматически. Если Вы хотите ввести курс цели вручную, нажмите на круглую кнопку Курс Цели и перемещайте мышь пока стрелка не встанет на то направление, которое Вы считаете правильным.

Скорость цели устанавливается при помощи прибора Скорость. Нажмите на кнопку Скорость Цели и перемещайте мышь так, чтобы установилась правильная скорость цели.

Дальность цели устанавливается аналогично, при помощи использования кнопки Дальность Цели/Дальность торпеды.

Когда Вы правильно сделали все эти настройки, Вы готовы к выстрелу.

Настройки торпед

У всех торпед, представленных в Эскадре смерти, есть некоторые настройки, которые можно изменить в целях улучшения эффективности выступления. Эти настройки могут быть изменены как в автоматическом так и в ручном режимах. Правая сторона панели торпедного компьютера предназначена для изменения этих настроек.

По сути, если Вам повезло с компьютерными настройками, то не имеет особого смысла менять их здесь. Хотя, если Вы хотите поэкспериментировать с эффектами различных настроек, Вы можете сделать это перейдя на ручной режим.

У всех торпед есть глубина погружения, которая может быть изменена при помощи глубинной шкалы в центре окна. Нажмите на кнопку Глубина Торпеды и перемещайте мышь до тех пор, пока прибор не покажет ту глубину, которую Вы хотите.

Обычно, Вы хотите, чтобы торпеда шла значительно глубже, особенно если целью является корабль с поясом противоторпедной брони. Цели с небольшой осадкой, такие как эскорты, потребуют установку меньшей глубины погружения.

Вы также можете установить более глубокое погружение если, например, Вы хотите, чтобы торпеда прошла под всеми промежуточными эскортами, но тем не менее попала бы в торговое судно из конвоя.

Вы также можете выбрать скорость торпеды, нажав на кнопку Скорость торпеды и перемещая мышь до тех пор пока прибор не покажет желаемую скорость. Более высокие скорости обычно приводят к более аккуратному результату, если торпеда за небольшое время может быть снесена с курса течением и если отклонение из-за ошибок настройки гироскопа мало. Помните, что высокие скорости

означают снижение дальности. Вам следует принимать это в расчет при установке скорости торпеды.

Станция глубинных бомб

Как и пульт управления палубными орудиям станция глубинных бомб позволяет Вам издалека контролировать все пусковые установки глубинных бомб Вашего эсминца. У каждого эсминца есть один или два спуска для глубинных бомб (обычно по десять бомб на спуск) на кормовом подзоре и в зависимости от типа корабля до четырех спусковых установок типа "К-пушки" на каждом борту.



Станция глубинных бомб уникальна в том смысле, что она включает в себя управление рулем, что позволяет Вам точно настроить свое положение относительно Вашей цели прежде чем Вы сбросите глубинные бомбы.

Функции окна наблюдения за целью аналогичны таковым при использовании карты на БИЦ. Вам указано Ваше текущее положение вместе с положением всех

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

дружественных соединений и текущие контакты сонаров или гидрофонов с подлодками. Контакты с подлодками обычно показаны при помощи такого же использования зоны разброса как и на карте на БИЦ. Когда бомбы сброшены, маленький белый кружочек указывает на их точку контакта с водой. Когда бомба детонирует, белый кружочек становится оранжевым, а затем исчезает. Уровень приближения в окне наблюдения можно изменить, используя индикаторы + и - возле окна.

Чтобы достигался желаемый эффект глубинные бомбы должны взорваться на расстоянии не более 10 футов от вражеской подлодки. Это непростое задание, так как подлодка постоянно маневрирует и изменяет глубину, чтобы ускользнуть от бомб. Глубинные бомбы могут служить не только для прямого повреждения подлодки, но и для того, чтобы не давать ей всплыть до тех пор пока не кончится воздух или не сядут аккумуляторы или для того, чтобы нанести такие повреждения, чтобы лодка не смогла всплыть.

Настройки глубины позволяют Вам так настроить заряды на глубинных бомбах, что они взорвутся на требуемой глубине. Будьте осторожны при сбрасывании бомб, которые установлены на взрыв на небольшой глубине, так чтобы они не повредили ближние надводные корабли.

Контрольные панели для спусков и К-пушек размещены внизу окна. Эти контрольные панели дают Вам текущее положение спуска, а также возможность установить интервал во времени между спусками бомб. Вы также можете установить количество бомб, которые будут сбрасываться каждый раз при нажатии кнопки "огонь".

Перезарядка К-пушек обычно занимает от двух до четырех минут на каждую установку. Бомбы на стеллажах прокручиваются быстрее, так как на них находится больше бомб. Если стеллаж с глубинными бомбами совершенно

КОМАНДОВАНИЕ ЭСМИНЦЕМ

пуст, то потребуется около пятнадцати минут для полной перезарядки.

Очень важно хорошо знать расположение дружественных надводных кораблей при сбрасывании глубинных бомб. Взрыв глубинной бомбы происходит с большим выбросом энергии, что может оказать сильное влияние на все, что находится в зоне действия ударной волны.

Машинный отсек

Станция машинного отсека позволяет Вам более точно настроить работу Ваших двигателей, а также следить за важной информацией.

Средства управления расположенные по левой части окна позволяют Вам измерить давления в каждом из бойлеров, а также запускать и останавливать бойлеры при помощи переключения соответствующих выключателей. Машинный телеграф в правом верхнем углу показывает текущую приказанную скорость, а также дает Вам возможность изменить ее, если хотите.



Важно заметить, что Ваш эсминец не разовьет максимальной скорости до тех пор пока не будут запущены и полностью разогреты все бойлеры.

Посередине окна находятся приборы, которые показывают количество топлива на борту, норму потребления топлива на данный момент, главную настройку дросселя, текущую скорость, количество оборотов в минуту, которые делают носовой и кормовой винты и приборы общего назначения, предназначенные для отражения общего состояния как двигателей так и всего корабля.

Тренировочные Миссии

В этой секции находятся несколько тренировочных "проходов", которые помогут Вам начать играть в Эскадру смерти. Учебная программа разбита на несколько секций, каждая с соответствующей миссией:

- Тренировочная миссия 1: Интерфейс, Управление и Навигация
- Тренировочная миссия 2: Групповые операции
- Тренировочная миссия 3: Палубные орудия и Зенитные установки
- Тренировочная миссия 4: Торпедные атаки
- Тренировочная миссия 5: Противолодочная борьба (ПЛБ)

Тренировочные секции сделаны так, что их можно читать во время игры в тренировочные миссии. Мы рекомендуем Вам потратить время на это, так как это закрепит технику, которую мы будем обсуждать.

Чтобы получить доступ к тренировочным миссиям, выберите **Миссии** в главном меню, а затем выберите закладку **Миссии**. Теперь выберите одну из тренировочных миссий из предложенного списка и нажмите **Продолжить** в правом нижнем углу экрана.

Тренировочная миссия 1: Интерфейс, Управление и Навигация

Эта первая миссия научит Вас основам интерфейса Эскадры смерти. Успешное управление эсминцем хорошее требует хорошее знание оборудования и возможностей. На борту есть несколько действующих станций и мы будем изучать их по мере прохождения тренировочных миссий.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Замечание: На данный момент мы считаем, что Вы запустили симулятор и Тренировочную миссию 1. Вы должны видеть окно Боевого Информационного Центра (БИЦ) и игра должна быть поставлена на паузу.

Доступ к станциям эсминца

Переместите Ваш курсор вниз экрана. Обратите внимание на строку с кнопками, которая появится. Это линейка станций. На ней находятся 16 кнопок, каждая из которых, если на нее нажать, переместит Вас на определенную станцию.

Сначала не совсем понятно что делает каждая кнопка. Вы можете навести курсор мышки на кнопку и подождать пока появится сообщение "подсказка". Оно скажет Вам на какую станцию Вы указываете. Чтобы попасть на различные станции, нажмите левую кнопку мыши пока курсор указывает на нужную кнопку.

Вы также можете попасть на определенную станцию, используя ряд клавиш сверху клавиатуры. В то время как сообщения "подсказки" покажут Вам соответствующую клавишу для каждой станции, может быть также полезна и следующая таблица:



Помощь и Объекты Миссий



Боевой Информационный Центр (БИЦ)



Палуба Наблюдения



Управление



Радиорубка



Радарная Станция



Сонар

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ



Управление Основным Орудием



Основные Башни



40-мм Зенитные Орудия



20-мм Зенитные Орудия



Управление Торпедами



Станция Глубинных Бомб



Станция Машинного Отделения



Станция Контроля Повреждений



Капитанская Каюта

Обратите внимание на то, что некоторые станции могут быть недоступны. Иногда станции недоступны, особенно если эсминец поврежден или не оснащен определенным оборудованием.

Потратьте время на посещение каждой из станций. Важно привыкнуть к представлению командного интерфейса, так чтобы Вы могли быстро попадать на важные станции.

Использование контроля времени

В данный момент симулятор приостановлен. В состоянии паузы в игре не пройдет ни секунды времени. Это может пригодиться когда Вы хотите сделать передышку или если Вам нужно ненадолго отойти от игры.

Небольшая секция в правом нижнем углу экрана содержит механизм контроля времени. Значение 0x в черной области означает текущую настройку сжатия времени. 0x означает, что игра приостановлена. Чтобы отключить эту настройку нажмите по стрелке вверх возле настройки сжатия

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

времени. Это приведет к увеличению сжатия времени до 1х, что означает, что игра идет в обычном режиме.

Каждый раз, когда Вы будете нажимать кнопку вверх степень сжатия времени будет удваиваться. В нашем случае повторное нажатие кнопки приведет к сжатию в 2 раза, что означает, что за каждую секунду нормального времени проходит 2 секунды игрового времени. Максимальная степень сжатия времени составляет 2048х или около 34 минут игрового времени за одну секунду обычного времени.

Вы также можете использовать клавиши - и + чтобы изменять степень сжатия времени. Также как и клавиши - и + на цифровой клавишной панели, если Ваша клавиатура оборудована оной. В любом случае нажатие - приведет к снижению степени сжатия времени, а нажатие + к ее увеличению. Степень сжатия времени также можно увеличить, кликнув внутри окошка индикатора сжатия времени в правом нижнем углу экрана и выбрав желаемую настройку из всплывающего меню.

Теперь нажмите клавишу **backspace** на Вашей клавиатуре. Обратите внимание на то, что степень сжатия времени стоит на 0х и игра опять приостановлена. Вы может считать это кнопкой "паники", если Вам покажется, что события в игре непреодолимы.

Если Вы впервые играете в такого рода симуляционные игры, Вам может быть интересно зачем нужно все это сжатие времени. Как уже говорилось ранее, бои состоят из долгих периодов скуки, в которых иногда встречаются моменты абсолютного ужаса. Сжатие времени позволяет Вам проскакивать через периоды относительного бездействия, такие как, например, когда Вы перемещаетесь на большой скорости на определенную позицию, чтобы сопровождать конвой.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Потратьте время на практику использования сжатия времени. После приблизительно 30 минут игрового времени, Вы получите радиосообщение. Приостановите игру, когда Вы готовы прочитать его.

Чтение радиосообщений

Иногда Вы будете получать радиосообщения от начальства или дружественных соединений, которые будут содержать приказы или доклады. Вам нужно будет как можно скорее прочитать их, так как они могут оказать влияние на исход Вашей миссии.



Чтобы сделать это, сначала отправляйтесь в радиорубку, при помощи нажатия соответствующей кнопки на Линейке станций, или при помощи нажатия клавиши **F5** на клавиатуре.

Чтобы прочитать последнее входящее радиосообщение нажмите на правую часть радиоприемника. Заметьте, что все сообщения, полученные во время миссии расположены в списке слева от текущего сообщения. Это позволяет Вам просматривать предыдущие сообщения в любой момент миссии. Вы можете просмотреть любое сообщение просто нажав по его заголовку левой кнопкой мыши. На данный момент в списке должно быть только одно сообщение.

Это приказ о передвижении и в следующих нескольких секциях мы расскажем как маневрировать эсминцем, чтобы выполнить этот приказ.

Основы рулевого управления

Есть два основных пути, как маневрировать Вашим эсминцем до места назначения. В этой секции мы обсудим как сделать это вручную, контролируя скорость и положение руля эсминца.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Сначала установите степень сжатия времени на 1х, так что в игре время течет обычным образом.



Затем выведите Рулевой Экран при помощи нажатия соответствующей кнопки на линейке станций или при помощи нажатия клавиши **F4** на Вашей клавиатуре.

Сначала эта станция может показаться немного сложной, но потратив некоторое время Вы сможете моментально и с поразительной легкостью определить положение Вашего эсминца.

Управляющие механизмы для двигателей и направления находятся в левой части экрана. В середине левой части экрана находится механизм управления рулем, который показывает направление, в котором находится руль Вашего эсминца.

Справа от руля находится Машинный телеграф. Вы будете использовать его для того, чтобы отдавать приказы Вашей паровозной бригаде. Над Машинным телеграфом находится компас, который показывает направление движения Вашего эсминца.

Теперь нажмите на правую часть Машинного телеграфа, на “1/3”. Убедитесь в том, что Вы не нажали на такое же деление в левой части Машинного телеграфа. Левая часть отвечает за движение назад, а мы сейчас заинтересованы в движении вперед.

Обратите внимание на то, что офицер на палубе подтверждает Ваш приказ, как делается с большей частью всех отдаваемых Вами приказов. Также обратите внимание на то, что теперь Вы должны слышать шум работающих двигателей.

Круглый прибор в левой нижней части окна - это Ваш измеритель скорости, который показывает насколько быстро Вы идете в узлах, или морских милях в час. Вы

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

должны увидеть, что стрелка на этом приборе постепенно подбирается к шести узлам.

Настройка над "1/3" увеличивает скорость эсминца, в то время как настройка под "1/3" уменьшает ее. На самом быстром ходу эсминец класса Клемсон будет делать более 35 узлов, в то время как на самом медленном ходу он будет ползти со скоростью менее двух узлов. Попробуйте несколько разных настроек, и почувствуйте скорость каждой из них. Когда Вы закончите, установите ход опять на "1/3" и подождите пока скорость достигнет пяти узлов.

Теперь мы покажем Вам как быстро остановить Ваш эсминец. Нажмите кнопку "Авар.", расположенную слева от Машинного телеграфа. Это повернет Ваши двигатели вспять и быстро остановит эсминец. Это может Вам пригодиться в экстренных случаях, чтобы избежать столкновения.

Если Вы оставите двигатели на обратном ходу, то Вы в конце концов начнете двигаться назад. Обратите внимание на то, что измеритель скорости будет все также показывать Вам Вашу скорость, но не будет сообщать о том, что Вы идете задним ходом.

Установите Ваши двигатели снова на движение вперед, и когда Ваша скорость будет равняться нулю, нажмите слово "Стоп" внизу машинного телеграфа. Теперь Ваш эсминец должен остановиться.

Давайте продолжим. Снова установите двигатели на движение вперед и мы покажем Вам как надо маневрировать.

Компас, расположенный в правом углу экрана, на самом деле нечто большее, чем кажется на первый взгляд. На данный момент курс должен показывать примерно на Юг, 180 градусов. Теперь мы покажем Вам как повернуть на другой курс.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Переместите мышь на отметку восток (90 градусов) на внешнем кольце компаса и нажмите левой кнопкой мыши. Обратите внимание на то, что офицер на палубе подтверждает Ваш приказ и начинает процесс поворота на новый курс.

Пронаблюдайте за поворотом компаса. Поворот эсминца на 90 градусов займет несколько секунд, это то, на что Вам следует обратить особое внимание. Хотя эсминцы считаются очень маневренными военными кораблями, для выполнения некоторых маневров все же требуется аккуратное планирование.

Пока Вы наблюдали за показаниями компаса, Вы также могли заметить некоторое движение на приборе, показывающем положение руля, который находится сразу слева от Компаса. Этот прибор показывает текущее положение руля. Он также предоставляет Вам возможность ручного управления положением руля, что позволяет Вам контролировать механизм рулевого управления эсминца.

Переместите курсор мыши на отметку 20 градусов на правой части датчика руля, а затем нажмите левой кнопкой мыши. Обратите внимание на скорость, с которой поворачивает эсминец. Теперь нажмите отметку 35 градусов. Это самый быстрый поворот, который в принципе может осуществить Ваш эсминец, это то, о чем Вам надо всегда помнить.

Подождите пока компас снова вернется на отметку восток, потом нажмите отметку 0 на рулевом датчике. Вы должны снова оказаться на курсе на восток (90 градусов).

Для контроля руля Вы также можете использовать клавиатуру. Клавиши [и] поворачивают руль на пять градусов влево и вправо соответственно.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Если Вы хотите резко повернуть направо или налево, держите нажатой клавишу control в то время как Вы будете одновременно нажимать клавиши [или]. Это может пригодиться, если Вам надо срочно повернуть.

Вы также можете сразу же установить руль на положение '0', нажав клавишу символа ' (одинарная кавычка).

Поэкспериментируйте с рулем, так чтобы Вы почувствовали маневренность эсминца. Когда Вы закончите, вернитесь на курс восток, 90 градусов.

Основы Навигации



До сих пор Вы не знали, где Вы находитесь. Давайте отправимся в окно навигации и выясним это. Нажмите кнопку на Линейке Станций, для БИЦ или нажмите клавишу F3 на Вашей клавиатуре.

В начале миссии Ваш эсминец находился прямо возле базы эсминцев в Ньюпорте, Род Айленд. База находится в бухте, которая выходит в Атлантику. Мы покажем Вам как вывести Ваш эсминец в Атлантику за ее пределы.

Изначально карта будет уменьшена и будет показывать большую часть Северной Америки. Нам же наиболее интересна область с центром в Виржинии.



И это неслучайно, иконка, представляющая Ваш эсминец расположена в этой области и она должна быть видимой на карте. Давайте приблизим эту область.

Есть несколько способов двигать и приближать карту. Самый простой из них - это использование опции масштаба. Нажмите и держите нажатой клавишу Z на Вашей клавиатуре. Курсор изменится на увеличительное стекло. Переместите его на Ваш эсминец и нажмите левой кнопкой мыши. Это приблизит местоположение Вашего эсминца. Вы можете удалить вид, используя правую кнопку мыши.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Если у Вас мышка с колесиком, Вы можете поворачивать колесико, чтобы приближать или удалять вид.

Рассмотрите, где находится Ваш эсминец, когда Вы хорошо сможете видеть бухту.

Если Вы следовали тренировочному тексту, Ваш эсминец сейчас будет идти на восток. К северу от Вашего положения Вы увидите иконку, которая выглядит как 4 брильянта, окруженные крестом. Если Вы ее не видите, Вам следует переместить карту так, чтобы иконка была видна.

Самый простой способ сделать это - это использовать инструмент передвижения. Держите нажатым пробел и нажмите левой или правой кнопкой мыши на то место, относительно которого Вы хотели бы отцентрировать карту. Если у Вас мышка с колесиком или с тремя кнопками, Вы можете просто нажать на колесико или на среднюю кнопку мыши, чтобы отцентрировать карту.

Эта иконка является Конечной Целью. Некоторые миссии требуют, чтобы Вы отправились в определенное место, чтобы выполнить определенные операции. Конечная Цель - это визуальная отметка того места, которое Вы должны достичь.

Вы можете вручную проложить курс к конечной цели, но есть и более хороший способ.

Нажмите на иконку, которая представляет Ваш эсминец и не отпускайте ее пока. Перемещайте мышь до тех пор пока не появится линия между Вашим эминцем и курсором мышки. Это линия маршрута. Курсор должен измениться на крест, что означает, что Вы используете приложение точек маршрута.

Теперь, продолжая держать левую кнопку мыши, переместите ее курсор на Конечную Цель, а затем отпустите кнопку.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Вы только что создали первую точку маршрута. Тем не менее Ваш эсминец не изменит свой курс прямо сейчас, так как Вы еще находитесь в режиме создания точек маршрута. Вы можете создать дополнительные точки маршрута, разместив мышку в новом месте и нажав левую кнопку мыши.

Давайте добавим другую точку маршрута. Переместите мышшь на достаточное расстояние севернее Конечной Цели и нажмите левую кнопку мыши. Теперь должен быть виден новый индикатор точки маршрута, помеченный '2', вместе с линией от предыдущей точки маршрута.

Теперь мы закончим установку точек маршрута. Просто нажмите правую кнопку мыши, чтобы завершить. Тогда Ваш эсминец проложит курс к первой точке маршрута.

Когда Вы закончили введение точек маршрута может произойти кое-что интересное. Если какая-либо часть Вашего маршрута проходит по суши, курс должен быть изменен так, чтобы избежать суши. Это может потребовать добавления одной или нескольких точек маршрута, чтобы проложить курс, огибающий сушу.

Приблизьте иконку Конечной Цели как можно сильнее. Обратите внимание на то, что точка маршрута, которую Вы установили может быть не совсем точно отцентрирована относительно конечной цели. Вы можете откорректировать положение точки маршрута.

Сначала, нажмите левой кнопкой мыши по иконке, чтобы выбрать ее. Если она выбрана, то вокруг нее появится квадратный контур. Теперь еще раз нажмите по иконке левой кнопкой мыши, и удерживая нажатой левую кнопку мыши передвигайте ее. Иконка точки маршрута должна последовать за движением мыши. Переместите курсор мыши точно над центром Конечной Цели и отпустите кнопку.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Вы можете использовать такую технику в любой момент, чтобы уточнить положение точки маршрута. Это важно для достижения Конечной Цели, если Вы хотите очень близко подойти к нужной позиции, чтобы получить похвалу за точность.

Сейчас подходящее время для того, чтобы увеличить степень сжатия времени, так как поход по этим точкам маршрута может занять довольно много времени при установке сжатия равной 1х.

Ваш Первый Наблюдающий Офицер сообщит Вам, когда Ваш эсминец достигнет Конечной Цели, а также сообщит Вам, что Вы достигли точки маршрута. Когда эсминец достигает точки маршрута, он автоматически прокладывает курс до следующей точки. Когда он достигнет последнюю точку маршрута, эсминец будет продолжать двигаться по своему последнему курсу до тех пор, пока Вы не дадите новые приказания.

Прежде чем переходить к следующей части тренировочной миссии дождитесь пока Ваш эсминец не достигнет последней точки маршрута.

Использование контрольной панели управления

До сих пор мы совершали все маневры, не зная, что происходит во внешнем мире. Хотя это полезно в качестве тренировочного упражнения, но все-таки прежде чем отдавать приказы о перемещении, лучше знать, что творится в окружающем мире—особенно во время маневров в трудном положении. Сейчас мы научим Вас как работать с системами управления с любой станции корабля.

Сначала установите степень сжатия времени обратно на 1х, если Вы еще не сделали этого. Это можно сделать быстро при помощи нажатия клавиши ‘\’ на Вашей

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

клавиатуре. Или же Вы можете использовать любые из ранее перечисленных возможностей установки степени сжатия времени.

Теперь давайте отправимся на Палубу Наблюдения. Нажмите кнопку Палубы Наблюдения на Линейке Станций или нажмите клавишу **F3** на клавиатуре.

Так то лучше! С Мостика Вы можете увидеть все вокруг эсминца. Чтобы повернуть вид, используйте клавиши стрелок на клавиатуре.

Но есть и более хороший способ сделать это. Переместите мышь в свое поле зрения и нажмите правую кнопку. Теперь камера привязана к Вашей мышке. Просто перемещайте мышку вправо и влево, чтобы поворачивать вид соответственно вправо и влево. Вы также можете посмотреть вверх и вниз, перемещая мышку вверх и вниз. Перемещайте мышку до тех пор, пока Вы не станете снова смотреть прямо, а затем нажмите правую кнопку, чтобы отменить контроль обзора при помощи мыши. Должен восстановиться курсор мышки.

Обратите внимание на зеленый прибор сверху экрана. Он показывает направление, в котором Вы смотрите. Этот прибор Вы будете видеть на различных других станциях. Знать направление, в котором Вы смотрите может быть очень полезным при управлении Вашим эсминцем против вражеских кораблей.

Теперь давайте выведем Контрольную Панель Управления. Переместите мышь в правую часть экрана примерно по середине высоты. Должна появиться контрольная панель.

Обычно контрольная панель будет пропадать, если Вы уберете курсор мыши с нее. Кнопка “Закрепить” в правом нижнем углу контрольной панели позволяет Вам “закрепить” панель на месте. Давайте сделаем это

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

сейчас. Нажмите левой кнопкой мыши по кнопке “Закрепить”. Теперь контрольная панель будет оставаться на месте пока Вы этого хотите.



Убедитесь в том, что выбрана закладка Штурвал (это самая левая закладка из тех, что представлены на контрольной панели). Если она не выбрана, разместите курсор над закладкой Штурвал и нажмите левую кнопку мыши.

Ваша клавиатура предоставляет быструю альтернативную возможность выведения на экран контрольной панели. Если Вы нажмете клавишу **Q**, то появится контрольная панель Штурвал, и она будет закреплена. Повторяющееся нажатие клавиши **Q** приведет к тому, что контрольная панель Штурвал будет появляться и исчезать, что позволяет Вам сделать быстрые изменения, а затем избавиться от панели, когда она Вам не нужна.

Обратите внимание на то, что приборы и управляющие устройства, которые отображены здесь такие же как и на станции Управление и Приборы. Они работают точно также. Сейчас Вы должны идти по курсу близкому к направлению север, что составляет 0 градусов.

Используйте компас на контрольной панели, чтобы установить курс точно на 0 градусов.

Иначе, Вы можете вручную изменить курс, используя рулевое управление в левом верхнем углу контрольной панели, или используя клавиши **[и]** на Вашей клавиатуре.

Потратьте некоторое время на то, чтобы освоится с контрольной панелью управления. В большинстве случаев с ней работать удобнее нежели отпраляться в окно Управления и Приборов.

На этой станции есть некоторые другие полезные управляющие механизмы. Нажмите клавишу **H** на клавиатуре, чтобы отдать приказ команде проложить курс

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

в том направлении, в котором Вы смотрите. Вы также можете изменить вид на направление, в котором приказано двигаться Вашему эсминцу, нажав клавишу V. Кстати, эти приказы будут работать на любой станции с дальним обзором.

Конец тренировочной миссии 1

Наши поздравления, Вы завершили свое первое тренировочное задание! Осталось сделать только одну вещь, чтобы завершить миссию: Вы должны вернуться на базу.

Если Вы хотите пойти назад в порт в Ньюпорте, мы предоставляем Вам возможность сделать это в виде упражнения. Когда Вы придете на территорию базы, миссия завершится.

Если Вы неуверенны в своих силах, есть альтернативный способ.



Выведите на экран Контрольную панель Команд, выбрав ее закладку на правой контрольной панели (третья слева) или нажав клавишу E.

Внизу Контрольной Панели Команд находится командная кнопка, помеченная **Закончить**. Нажмите эту кнопку, чтобы закончить сценарий.

Тренировочная миссия 2: Групповые операции

Эта вторая миссия научит Вас основам командования группой эсминцев. Отдавать приказы группе эсминцев проще, если Вы знакомы с основными командными структурами. Есть несколько способов отдавать приказы Вашей группе эсминцев, но есть и уникальные приказы, которое мы рассмотрим в этой тренировочной миссии.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Замечание: На данный момент мы предполагаем, что Вы запустили симулятор и Тренировочную Миссию 2. Вы должны видеть окно Боевого Информационного Центра (БИЦ) и игра должна быть поставлена на паузу.

Приказы

Первое, что Вы увидите возле составных соединений на экране БИЦ - это то, что на иконке ведущего соединения есть внутри дополнительная точка. Эта кнопка указывает на то, что этот корабль является флагманом Вашей группы. Флагман это тот корабль, который Вы контролируете на данный момент; есть несколько возможных приказов, которые мы обсудим позднее. Флагман отличается от ведущего корабля тем, что ведущий корабль - это тот корабль, по которому выстраиваются все корабли Вашей группы.

Давайте сначала рассмотрим как Вы можете отдавать приказы Вашей группе кораблей. Нажмите клавишу +, чтобы увеличить степень сжатия времени до 1х. Удерживая клавишу **control** кликните по кораблю в Вашем формировании. Вы заметите, что теперь выбрана вся группа кораблей. Теперь все корабли в группе будут выполнять Ваши приказы. Когда выделены все соединения, нажмите кнопкой мыши по флагману и переместите точку маршрута до конечной цели. Теперь группа начнет движение в сторону точки маршрута на стандартной скорости. Наши поздравления, Вы отдали группе свой первый приказ!

Когда Ваша группа начала движение к конечной цели, давайте отдадим еще несколько приказов. Нажмите в любом месте на карте, чтобы снять выделение с кораблей Вашей группы. Нажмите клавишу **Caps Lock**, чтобы вывести на экран панель эскадры, расположенную в правом верхнем углу экрана. Как и с другими

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

всплывающими панелями в этой игре, Вы можете переместить туда курсор, чтобы всплыла панель.

Панель эскадры показывает Вам все корабли Вашей группы и ее название. При помощи панели эскадры Вы можете отдавать приказы как отдельным кораблям так и всей группе в целом. Давайте отдадим приказ о скорости для всей группы, используя панель эскадры. Нажмите правой кнопкой мыши по названию группы на панели эскадры, в нашем случае, Дивизия. Обратите внимание, что это действие привело к выделению всех кораблей в Вашей группе и появлению меню команд. Переместите курсор мыши на “Установить Скорость”. Появится подменю, предоставляющее Вам все возможные опции скорости. Вы увидите свою текущую скорость, галочка будет стоять возле “Нормальный Вперед”. Выберите "Полный вперед" и нажмите левой кнопкой мыши. Ваш инженер исполнит Ваш приказ и группа пойдет полным ходом.

Помните, что Вы можете выбрать любой приказ из всплывающего меню, чтобы отдать его группе. Возможны следующие приказы:

- Установить скорость – Приказывает выбранным соединениям идти с заданной скоростью вперед или назад.
- Установить строй – Приказывает выбранным соединениям принять определенный строй.
- Установить расстояния в строю – Устанавливает специальное расстояние между кораблями в строю.
- Сформировать группу – Приказывает выбранным соединениям сформировать группу.
- Равняться на флагман – Приказывает выбранным соединениям построиться относительно флагмана.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

- Сделать лидером – Делает выделенный корабль ведущим
- Переместить Флаг – Приказывает, что командный флаг должен быть перемещен на выделенное соединение.
- Правила ведения боя – Выводит на экран всплывающую панель ROE (будет обсуждена позже).
- Атака – Приказывает выбранным соединениям атаковать зафиксированную на данный момент цель всем подходящим вооружением.
- Торпедная атака – Приказывает выбранным соединениям атаковать зафиксированную на данный момент цель только торпедами.
- Взорвать – Приказывает выбранным соединениям взорвать зафиксированную на данный момент цель.
- Прекратить огонь– Приказывает выбранным соединениям прекратить огонь из всех орудий.
- Отцентрировать карту – Центрирует карту относительно выбранного на данный момент соединения.

До сих пор мы обсудили два способа выделять все соединения, используя клавишу **Ctrl** и нажатие правой кнопкой мыши по названию эскадры на панели эскадры. Есть и несколько альтернативных методов выделения соединений. Чтобы выделить отдельное соединение на БИЦ, просто нажмите по иконке этого соединения. Вы заметите, что вокруг выделенного соединения будет нарисован квадратик. Вы также можете выбрать несколько соединений, для этого надо при нажатой клавише **Shift** нажать кнопкой мыши по тем соединениям, которые Вы хотите выбрать. Этот метод также работает, если нажимать на индивидуальные закладки кораблей на панели эскадры.

Строй и группа

До этого момента наша группа двигалась в колонне. Есть и другие виды приказов о построении, которые Вы можете отдать группе, чтобы строй лучше соответствовал текущей ситуации. Выделите Вашу группу и отдайте приказ о построении по одной линии. Сейчас корабли начнут выстраиваться в одну линию.

После того, как Вы отдали приказ о построении, нажмите и держите нажатой клавишу **F**. Если Вы сделаете так, то Вы увидите призрачные очертания Ваших кораблей на той позиции, которую им было приказано занять. Чтобы увеличить будущую эластичность, удерживая клавишу **F**, нажмите и удерживайте призрачную иконку, таким образом изменяя позицию отдельного корабля. Это может оказаться очень полезным при сопровождении конвоя. Только не забывайте отдать Вашим кораблям приказ о сопровождении, прежде чем Вы будете менять их позицию относительно конвоя.

Давайте поэкспериментируем с различными составами групп. При открытой панели эскадры, выберите любые два соединения из четырех, относящихся к Вашей группе. Теперь назначьте этим двум соединениям новую точку маршрута. Вы заметите несколько событий; во-первых Вы получите голосовое подтверждение, что изменен строй группы, во-вторых, на панели эскадры будет отображена новая группа из двух кораблей. Вы также можете сформировать новую группу, выбрав один или более соединений и приказав им 'Сформировать группу' при помощи команды из всплывающего меню.

Теперь, когда у Вас есть две или больше групп, давайте соединим их назад в одну большую группу. Опять таки, есть несколько способов сделать это. Первый способ заключается в том, что Вы попытаетесь выделить те соединения, которые Вы хотите перегруппировать и

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

выберете команду 'Равняться на Флагман' из всплывающего меню. Второй способ заключается в выделении соединений, которые Вы хотите перегруппировать, нажатии на по ним кнопкой мыши и перетаскивании курсора к той группе, к которой Вы хотите, чтобы они присоединились.

Правила боя

Как было сказано раньше, в секции всплывающей контрольной панели есть ряд приказов, которые Вы можете отдать Вашим соединениям, чтобы указать им их поведение. Коротко говоря, приказы таковы:

- Прицеливание
- Движение
- Бой только при помощи торпед
- Атака только при наличии приказа

У Вас есть возможность включать и выключать следующие системы (если Ваш(и) корабль(и) оснащены должным образом):

- Радар воздушного поиска
- Радар надводного поиска
- Активный сонар

Конец тренировочной миссии 2

Потратьте некоторое время на то, чтобы поэкспериментировать с различными приказами, которые вы можете отдать Вашей группе кораблей. Вы также можете попробовать различные построения и состав группы, из тех, что доступны.

Когда Вы хорошо освоитесь с отдаванием приказов группе, нажмите кнопку **Завершить** на всплывающей

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

контрольной панели или отправляйтесь назад на базу в Ньюпорте.

Тренировочная миссия 3: Орудия

Эта миссия познакомит Вас с действиями Управления Палубными Орудиями, а также с Зенитными орудиями. Эсминцы оснащены палубными орудиями калибра от трех до пяти дюймов. Эти пушки могут быть использованы против целей на суше, на море или в воздухе. Зенитные орудия также установлены в различных комбинациях 20-мм Орликонов и 40-мм Бофоров.

Эта тренировочная миссия позволит Вам потренировать как атаку палубными орудиями по группе вражеских кораблей на якоре, так и стрельбу из зенитных орудий против беспилотных самолетов.

Прикажите Вашей группе кораблей отправиться к конечной цели, отмеченной на карте БИЦ. Там находится группа из четырех целевых судов, стоящих на якоре, на которых Вы будете практиковать свое умение стрелять.

Пока Вы идете к конечной цели, потратьте некоторое время на то, чтобы познакомиться с некоторыми станциями, которые мы будем использовать в этой миссии. Станции, которые необходимо осмотреть, находятся на БИЦ (F2), где Вы должны находиться на данный момент, нам нужны: Управление Основным Орудием (F8) и Основные Башни (F9).

Палубные орудия**Орудийные атаки из БИЦ**

Проще всего вести атаку палубными орудиями из БИЦ. Когда Вы увидите судна-цели, выберите все свои соединения, удерживая клавишу **Ctrl**, перемещайте курсор мыши с одного соединения на другое и нажимайте при

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

этом левую кнопку мыши. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, протяните линию до любой цели, по Вашему выбору. Появится меню, в котором Вы сможете выбрать любое оружие. Выберите палубные орудия и кликните. Теперь Ваши соединения будут атаковать выбранную цель при помощи палубных орудий. Вы увидите нарисованную красную линию от атакующего соединения к цели. Это будет особенно полезно, когда Вы будете командовать несколькими соединениями, которые должны будут атаковать различные цели.

Когда Ваша цель разбита, Ваша команда автоматически выберет в качестве цели следующий вражеский корабль. Не давайте им сделать это при помощи выделения всех соединений и нажатия 'Прекращение огня' в всплывающем меню. Вам также может понадобиться приостановить игру, на время пока Вы будете читать инструкции для следующей секции.

Пушечные атаки с Управления Основным Орудием

Поставьте несколько точек маршрута вокруг судов-целей и переключитесь в Управление Основным Орудием (F8). Управление Основным Орудием (УОО) можно управлять в автоматическом и ручном режимах. Вы можете переключать режимы при помощи переключателя авто/ручной.

Автоматический режим

Когда Вы находитесь в автоматическом режиме, Ваша команда делает все важные расчеты и предположения о судне-цели, о его курсе, скорости и направлении. Все что Вам остается делать - это устремиться к цели и выстрелить. Давайте попробуем сейчас сделать это.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Вы можете поворачивать и перемещать вид в УОО, используя либо стрелки клавиатуры либо контроль вида при помощи мышки. Используя любой способ, чтобы расположить цель точно под перекрестьем. Может помочь увеличение приближения текущего вида. Вы можете сделать это либо используя иконки + и -, возле окна обзора, либо при помощи клавиши **Z**, чтобы пролистать уровни приближения. Нажмите клавишу **X**, чтобы зафиксировать цель в системе контроля огня УОО и следите пока датчик решения не покажет 100%. Чем ближе Ваше решение к 100%, тем больше у Вас шансов попасть в цель. Все что осталось сделать - это выстрелить из пушек.

Вы увидите линию из четырех выровненных по вертикали управляющих механизмов, расположенных в нижней части экрана. Они представляют отдельные орудийные башни и показывают их состояние. Если они окрашены в ярко красный цвет, то это значит, что орудийная башня нацелена, заряжена и готова к выстрелу. Если башня не может зафиксировать цель, то появится надпись 'Следить', чтобы показать Вам, что она пытается зафиксировать цель. Морская наука утверждает, что Вам необходимо сконцентрировать огонь, чтобы причинить наибольший вред Вашей цели. Чтобы направить все Ваши орудийные башни на цель, Вам может быть потребуется разместить Ваш корабль в более удобной позиции.

Есть несколько способов как выстрелить из палубных орудий с УОО, индивидуально или в группе. Чтобы стрелять из пушек по отдельности, просто нажмите на кнопку огонь для любой из готовых пушек (тех, что помечены ярко красным). Для группового выстрела из всех пушек нажмите горизонтально расположенную кнопку справа или нажмите пробел.

В автоматическом режиме Вам доступны еще две кнопки: тип снаряда и радар. Типы снарядов такие:

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

- НС – снаряды, для использования против любых целей на суше и на море.
- ЗО – против воздушных целей (об этом будет рассказано далее в этой миссии).
- ПЛ – осветительные снаряды используются для освещения целей при ночных операциях.

Опция радара дает Вам возможность использовать направляемый радаром контроль огня, для обнаружения и атаки целей в условиях плохой видимости. Чтобы использовать эту возможность, просто переведите переключатель радара в положение включен. Цели, захваченные радарной системой, будут отмечены на обзорной панели УОО даже если Вы не видите их. Затем Вы можете атаковать эти цели как в автоматическом так и в ручном режиме. Эта опция доступна только на эсминцах конца войны.

Когда Ваша цель уничтожена, переключитесь на ручной режим для следующей тренировочной секции. Вам может быть потребуется приостановить игру на время, пока Вы прочтете инструкции для следующей секции.

Ручной режим

Использование УОО в ручном режиме требует введения некоторых сведений:

- Курс цели – Направление в котором движется предполагаемая цель.
- Скорость цели – Как быстро движется предполагаемая цель.
- Поведение цели – Расположение цели относительно вашего корабля.
- Дальность цели – Насколько далеко находится предполагаемая цель от Вашего корабля.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Один из способов получить эту информацию это считать последние данные, полученные датчиками, в окне БИЦ. Найдите объект на карте БИЦ и разместите над ним курсор мыши, чтобы появилось информационное окно. Обратите внимание, что иногда эта информация недоступна, так как Ваши датчики не смогли аккуратно сфокусироваться на цели или они отключены из-за настройки уровня сложности.

Давайте рассмотрим их один за другим и попробуем их на наших целевых кораблях, стоящих на якоре. Расположите вид в окне цели так, чтобы Ваша цель оказалась под перекрестьем. Также полезно нажать клавишу **X**, чтобы зафиксировать цель в системе контроля огня, но это необязательно, если Вы пытаетесь играть со 100% уровнем реальности. Сейчас мы будем пытаться определить в каком направлении смотрит целевой корабль.

Когда Вы получили изображение Вашей цели, Вы можете визуально определить ее текущее направление, или Вы можете отправиться на БИЦ и использовать рулевое управление, чтобы сделать более точную оценку. Давайте попробуем сделать это сейчас.

Если Вы находитесь достаточно близко к цели, иконка вражеского соединения покажет Вам "хвост", который указывает откуда плывет соединение. Если Вы находитесь на таком расстоянии, убедитесь, что нет других выделенных соединений и нажмите по соединению возле вражеского, чтобы вывести рулевой инструмент. Обратите внимание на нижнее окошко с информацией. Она состоит из направления и показания компаса. Протяните линию наиболее параллельную "хвосту", показанному у иконки вражеского соединения. Введите направление. Показанное в нижней части информационного окошка иконки руля в датчик курса на УОО, используя шкалу справа вверху.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Теперь, когда мы установили курс цели, давайте займемся скоростью цели. Ее иногда тоже довольно сложно измерить. Терпеливые наблюдения, опыт и знания возможностей судна помогут Вам в этом. Контрольная панель идентификаторов судов может дать Вам максимальную скорость для цели, если Вы можете правильно указать тип судна, с которым Вы имеете дело.

Относительное направление цели - это одна из характеристик, которую можно легко определить на УОО. Чтобы ввести относительное направление цели просто расположите вид УОО над целью, которую Вы хотите атаковать. Когда Вы будете перемещать вид либо при помощи мышки либо клавиш стрелок, Вы заметите, как будут изменяться показания прибора относительного направления, в соответствии с Вашими перемещениями.

Последнее, что Вы должны сообщить для ручной атаки с УОО - это дальность цели. Дальность может быть считана на радарной станции, если у Вас есть радар. Этот метод может оказаться проблематичным, если вокруг находится много целей. Более простой способ основан на использовании встроенного дальномера. Обратите внимание на два серых треугольника на экране УОО. Один из этих треугольников должен мигать, что показывает текущее положение цели. Все что Вам нужно сделать - это соединить прямой два треугольника, чтобы получить требуемую оценку дальности.

Чтобы делать оценки дальности, внизу экрана дальномера находятся две шкалы. Левая шкала - это Ваша грубая оценка дальности. Нажмите на эту шкалу и перемещайте мышку, чтобы получить оценку, близкую к точной. Альтернативно Вы можете использовать клавиши Home и End, чтобы сделать грубые оценки дальности. Теперь нам надо уточнить нашу настройку дальности и мы будем готовы стрелять. Нажмите и перемещайте мышку по правой шкале, чтобы уточнить дальность. Также для этой

оценки могут быть использованы клавиши **PageUp** и **PageDown**. Когда Вы увидите, что треугольники выстроились довольно ровно, Вы готовы выстрелить из некоторых или всех палубных пушек. Выстрелите залпом и посмотрите насколько точны были Ваши оценки!

Пушечные атаки из отдельных орудийных башен

Чтобы продолжить приобретение опыта Вы можете переместиться в одну из палубных пушек. Нажмите клавишу **F9**, чтобы попасть в отдельную орудийную башню. Вы увидите номер башни прямо над красной кнопкой огня. Орудийные башни пронумерованы начиная с 1-ой башней на носу. Вы можете прокручивать все доступные орудийные башни при помощи клавиш **<** или **>**.

Отдельными орудийными башнями можно управлять только в ручном режиме. Информация о цели должна даваться практически без ошибок, также как и в ручном режиме на УОО. Панель оценки дальности находится в левой части окна, и работает используя либо грубые и уточненные оценки либо используя соответствующие клавиши на клавиатуре. Когда Вы готовы к выстрелу, нажмите красную кнопку огня или нажмите **пробел**. Теперь потратьте немного времени, чтобы освоиться с этим.

На данный момент должен оставаться хотя бы один целевой корабль. Потренируйтесь на нем, используя любой из методов или комбинацию методов для атаки этой цели при помощи палубных орудий, которые Вы изучили. Это единственный раз когда Вы можете потренироваться на цели, которая не будет отстреливаться! Когда Вы закончите с этим, переключитесь назад на БИЦ и направьте свои корабли ко второй конечной цели, для тренировки противовоздушной атаки.

Зенитные орудия

Для атаки воздушных целей можно использовать до трех типов пушек: палубные орудия, 40-мм Бофоры и 20-мм Орликоны. Так как мы тренируемся на довольно старых эсминцах, то они не оснащены 40-мм пушками. Функционально, работа с ними такая же как и с 20-мм пушками.

Когда Вы достигнете второй конечной цели, Вы встретитесь с группой авиации, летающей по кругу. Эти беспилотные самолеты предложены Вам для тренировки ведения противовоздушной атаки. Противовоздушные атаки аналогичны атакам с УОО, и по сути даже более простые.

Противовоздушные атаки с БИЦ

Пока мы находимся на БИЦ, выберите любое количество соединений из Вашей группы и нажмите и перетащите курсор мыши на какой-нибудь из беспилотных самолетов. Появится знакомое Вам всплывающее меню, которое предоставит Вам возможность выбрать оружие для атаки. Вы можете выбрать Палубные или Зенитные орудия или предоставить этот выбор команде, нажав на самую верхнюю опцию: Атака. Сделайте выбор для атаки Вашей цели. Сейчас хороший момент для того, чтобы перейти на палубу наблюдения или наружного обзора, чтобы посмотреть фейерверк. Когда Ваша цель сбита, команда нацелится на следующее доступное вражеское соединение. Прикажите Вашим соединениям прекратить огонь, чтобы Вы могли прочитать следующую секцию.

Противовоздушные атаки при помощи Палубных орудий

Эти атаки аналогичны атакам надводных кораблей с УОО, воздушные цели могут быть атакованы как в

автоматическом так и в ручном режиме. Давайте сначала рассмотрим атаки в автоматическом режиме.

Автоматический режим

Переключитесь на УОО (F8) и расположите выбор вооружения на противовоздушных очередях. Отметьте один из самолетов в целевом окне и нажмите клавишу X, чтобы зафиксировать его на Вашем экране. Если Вы хотите вручную отследить цель, Вы конечно же можете сделать это. Помните, что Вам нужно будет немного опередить цель, чтобы зенитный снаряд и самолет встретились в одном месте. Сейчас, когда Вы выбрали и зафиксировали цель, посмотрите на индикаторы готовности; если они ярко красные, то Вы готовы к стрельбе. Когда Ваша цель будет повержена переведите красный переключатель на Ручной режим и продолжайте в следующей секции.

Ручной режим

Использование УОО в ручном режиме против воздушных целей опять таки практически идентично с использованием его против целей на поверхности. Прицеливание намного сложнее, так как воздушные цели довольно небольшие, движутся на довольно больших скоростях и часто меняют высоту. Информация, которую Вам нужно ввести в УОО это высота и дальность цели. Курс цели вводится автоматически в тот момент, когда Вы отмечаете ее в обзорном окне УОО.

Дальность цели определяется при помощи совмещения двух треугольников прицеливания, как было описано ранее для поверхностных целей. Будьте аккуратны, так как воздушные цели движутся с гораздо большей скоростью и поэтому их дальность будет быстро меняться.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Определение высоты цели более проблематично. Тщательные наблюдения и опыт - это лучшие помощники в этом деле. Пробы и ошибки тоже играют большую роль. Если Вы видите, что Ваши снаряды взорвались под или над Вашей целью, Вам надо будет сделать соответствующие поправки. Попробуйте сбить самолет, используя ручной режим УОО. Над этим стоит попотеть! Вы также можете атаковать воздушные цели из отдельных зенитных башен. Попробуйте и это, если Вы готовы к высшему пилотажу! Когда Вы освоитесь с ручным режимом, переключитесь на станцию 20-мм зенитных орудий (F11) и продолжайте в следующей секции.

Противовоздушные атаки при помощи отдельных зенитных установок

Управлять 20-мм и 40-мм зенитными орудиями также просто как указать и выстрелить. Нажмите правой кнопкой мыши, чтобы перейти в режим контроля вида посредством мыши. Теперь Вы можете свободно переходить к атаке по воздушным целям. Используйте левую кнопку мыши для выстрела из орудия. Если хотите Вы можете приблизить или удалить вид при помощи нажатия клавиши Z. Когда Вы выстрелите из орудия, Вы заметите, что счетчик вооружения в левом нижнем углу ведет обратный отсчет. Когда орудие опустеет, в центре экрана появится слово Перезарядка, что указывает на то, что Ваша команда перезаряжает орудие. Число справа от текущих доступных очередей это общее количество очередей, доступных на Вашем корабле. Эти очереди разделены между всеми орудиями на корабле.

Если цель вылетит из Вашего поля зрения, Вы можете переключиться на любое другое орудие на корабле при помощи нажатия клавиш < или >, для прокрутки по всем орудиям доступным на корабле.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Конец тренировочной миссии 3

Потратьте некоторое время на то, чтобы поэкспериментировать с различными способами доступа к палубным и зенитным орудиям. Вам также может пригодиться попробовать комбинировать умения, полученные в тренировочной миссии 2, чтобы создавать различные групповые комбинации и атаки.

Когда Вы освоитесь с использованием палубных и зенитных орудий, нажмите кнопку **Закончить** на всплывающей панели или отправляйтесь назад на базу в Ньюпорте. Теперь Вы готовы приступить к Тренировочной Миссии 4.

Тренировочная миссия 4: Торпедные атаки

Эта тренировочная миссия создана для того, чтобы научить Вас проводить торпедные атаки. Торпеды - это второе по значимости вооружение эсминца, но они играют главенствующую роль при проведении некоторых атак.

Замечание: На данный момент мы предполагаем, что Вы запустили симулятор и Тренировочную Миссию 2. Вы должны видеть окно Боевого Информационного Центра (БИЦ) и игра должна быть поставлена на паузу.

Приближение к цели

Первым условием успешной торпедной атаки является возможность подойти к цели на оптимальное расстояние для торпедной атаки, что составляет около 2000 ярдов или менее для торпед начала войны. Эта миссия проходит в дневное время суток при хорошей видимости, это оптимальные условия. Вам придется столкнуться и с гораздо более тяжелыми реальными военными ситуациями.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Отправьте Вашу группу из двух кораблей к конечной цели номер один. Если Вы будете идти туда на стандартной скорости, то это займет у Вас ровно столько времени, сколько потребуется Вам, чтобы исследовать вражеские корабли.

Когда Вы достигнете конечного пункта, Ваша команда должна будет доложить о присутствии впереди вражеских торговых судов. Разверните Ваш вид на юго-восток (около 135 градусов) и посмотрите на корабли. Через несколько секунд Вы должны будете увидеть красный мигающий треугольник, который сигнализирует о присутствии потенциальной цели. Когда Вы ее увидите, Вы можете использовать увеличенный вид, при помощи нажатия клавиши **Z**.

Вражеский конвой состоит из четырех кораблей в колонне, которые идут на юго-запад со скоростью около шести узлов. Обратите внимание, что если Вы будете поворачивать вид вправо и влево, то красный треугольник будет переключаться на корабль, который расположен ближе всего к центру. Вот так производится выбор цели для Ваших орудий.

Ваш торпедный офицер будет следить за целью, помеченной мигающим красным треугольником. Когда цель поймана, будет создано огневое решение. Мы расскажем об этом побольше чуть позднее.

Предполагаемое расстояние до выбранной цели будет отображено на палубе наблюдения в правом нижнем углу. В нашем случае, расстояние должно быть от 10000 до 12000 ярдов. Хотя теоретически торпеда Марк 14 может пройти такое расстояние, шансы нанести удар на таком расстоянии очень малы. Вам придется подойти ближе прежде чем выстреливать торпеды, если Вы хотите иметь хоть какой-нибудь шанс потопить эти корабли.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Теперь проблема заключается в том, как подойти лучше всего. Поскольку мы не удовлетворимся потоплением только одного из этих кораблей, Вам придется улучшить свою позицию прежде чем проводить атаку.

Лучшая позиция для атаки это атака с борта (по борту) за или перед конвоем. В таком случае цели как бы выстроятся перед Вашей позицией. Вы сможете выстрелить свои торпеды по борту, куда во-первых проще попасть, а во-вторых можно нанести наибольший урон. Поскольку корабли это узкие цели относительно их длины. То Вам лучше, если это возможно, избегать стрельбы по ним, когда они идут на Вас или впереди Вас.

Первое, что мы сделаем это встанем параллельно конвою. После того, как Вы достигли первой конечной точки, установите Вашу скорость на "1/3 вперед", нажав клавишу **1** или выбрав 1/3, используя Машинный Телеграф на всплывающей контрольной панели управления или в окне управления.

Теперь скорректируйте курс так, чтобы Вы шли параллельно конвою на расстоянии не более 2000 ярдов. Если Вы не помните как это сделать, обратитесь к тренировочной миссии 1.

Сначала мы приблизимся к ведущему кораблю и выстрелим, когда мы будем находится на расстоянии до 2000 ярдов. Это может занять некоторое время, поэтому Вы снова можете использовать возможность сжатия времени, чтобы ускорить процесс. Когда Вы приблизитесь на расстояние менее 2000 ярдов к ведущему кораблю, установите степень сжатия времени на 0x и прочтите дальнейшие инструкции.

Проведение атаки

Атака при помощи торпед может быть также проста как и выбор цели на экране БИЦ. Давайте прикажем нашему

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

второму кораблю сделать так. Выберите только Ваш второй корабль, USS Dallas, нажмите и протяните линию ко второму кораблю в конвое. Из всплывающего меню выберите "Торпеда". Теперь Даллас начнет торпедную атаку.

Теперь, когда мы настигли вражеский конвой, давайте проведем атаку со своего собственного корабля. В этом случае система Контроля Торпедного Огня будет использоваться в автоматическом режиме. Хотя в принципе можно использовать панель Контроля Торпедного Огня и экран в ручном режиме. Мы предоставим это продвинутым игрокам.

Переместитесь станцию Управления Торпедами нажав клавишу **F12** или поместив курсор мыши вниз экрана и выбрав Управление Торпедами (пятая справа) на всплывающей панели станций. Убедитесь, что переключатель режима справа внизу установлен на автоматический режим.

В правой верхней части контрольной панели Вы увидите обзорное окно. Выделите Вашу цель и нажмите клавишу **X**, чтобы зафиксировать ее в целевом компьютере.

Так как Вы управляете эсминцем класса Фарэгат, Вам доступны две торпедные установки, которые представлены под обзорным окном. Все эти установки выстреливают в сторону. Это значит, что торпедные установки могут поразить цель, которая находится в диапазоне ± 45 градусов по левому (слева) или по правому (справа) борту. Для эсминцев оснащенных установками, расположенными за бортом, этот угол увеличивается до ± 70 градусов. Поэтому лучше всего, чтобы Ваш эсминец шел параллельно цели (более или менее), чтобы он смог поразить ее своими торпедами.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Так как у Вас на эсминце две торпедные установки, то по первому кораблю из конвоя мы выстрелим из одной установки.

Под панелью торпедной установки расположен датчик решения. Он показывает качество прицеливания для выделенной цели. Установите степень сжатия времени на 1х, если Вы еще не сделали этого.

Когда цель выбрана, приборы на Компьютере Данных о Торпеде будут показывать известную информацию о цели. Самые важные из этих приборов это приборы Дальности, Направления и Гироскопического Угла.

Дальность повторяет известную дальность, отображенную на палубе наблюдения.

Направление это нечто более интересное. Верхний прибор показывает направление (или курс), выделенного целевого корабля *относительно* Вашего эсминца. Нижний прибор показывает направление (курс) Вашего корабля *относительно* цели. Если рассматривать показания этих приборов совместно, то Вы получите хорошее представление о ситуации. Идеально, чтобы цель шла курсом перпендикулярным к Вашему нежели впереди Вас или позади.

Индивидуальный прибор Угла Гироскопа показывает направление Ваших торпедных установок *относительно* цели. Если стрелка не находится в красной области, то цель может быть атакована Вашими торпедными установками.

Если Вы достигли вышеперечисленных условий, то Вы готовы к стрельбе. Если нет, уточните свой курс относительно ведущего корабля. Это должно предоставить Вам лучшие условия для стрельбы.

Если у Вас выделен ведущий корабль, то датчик решения должен показывать приблизительно 100%. Если это

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

условие выполнено, Вы можете стрелять. Красная кнопка на правой части панели торпедной установки приведет к выстрелу из выбранной установки. Нажмите ее сейчас, чтобы выстрелить торпеды из установки.

Потребуется около двух минут для этой торпеды, чтобы доплыть до ведущего корабля. Пока мы ждем, прочтите следующий раздел пока не начнется фейерверк.

Нацеливание торпед

Давайте посмотрим дальше на экран Управления Торпедами. Самое интересное на нем это торпедный таймер, расположенный в центре экрана.

Для каждой торпеды, имеющейся у Вас на вооружении, Вы увидите красную стрелку на таймере. Эти стрелки движутся по часовой стрелке пока торпеда находится в воде. Если торпеда нацелена, то она должна столкнуться с целью когда красная стрелка достигнет 12. Случайности бывают, но если стрелка перейдет за деление 12 без столкновения с целью, то это значит, что торпеда не попала в цель.

Вы также должны заметить прибор “Угол отклонения”, расположенный возле датчика решения. Этот прибор позволяет Вам изменять курс торпеды при помощи отклонений вправо или влево от ее основного курса. Так как каждый раз, когда Вы выстреливаете из установки Вы выпускаете четыре торпеды, это используется для того, чтобы изменять основной курс, чтобы увеличить вероятность попадания. Чтобы установить угол отклонения, нажмите левой кнопкой мыши по желаемому значению угла прежде чем выстрелить из установки.

Теперь давайте выстрелим из второй торпедной установки. Если Вы правильно зафиксировали цель, все настройки контроля торпедного огня должны показывать информацию известную о цели.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Установите степень сжатия времени опять на 1х. Датчик решения справа должен показывать что-то близкое к 100%. Если это выполнено, нажмите красную кнопку над ним, чтобы выстрелить из последней установки. На торпедном таймере появится новая красная стрелка, показывающая время столкновения с целью для новых выставленных торпед.

На данный момент стрелка, характеризующая Ваши первые торпеды должна приближаться к 12, если торпеды еще не попали в цель. Если она приближается к столкновению, то Вы можете отправиться на палубу наблюдения, чтобы посмотреть на фейерверк.

Вы также можете направлять торпеды при помощи экрана на БИЦ. Вы можете отправиться туда, нажав клавишу **F2** или нажав вторую кнопку слева на линейке станций внизу экрана.

Если Вы сделаете это, используйте меню, которое появляется при нажатии правой кнопкой мыши, чтобы отцентрировать карту относительно места боя, а затем приблизьте ее, используя клавишу **PageUp** (или вращая колесико мышки, если у Вас оно есть) до тех пор пока Вы не сможете различить отдельные корабли и их кильватер.

Выставленные торпеды появятся на карте БИЦ там, где они должны находиться на данный момент. Это может пригодиться, если Вы учитесь контролировать торпедные залпы, так как Вы можете видеть курс, по которому должна двигаться торпеда, чтобы попасть в цель. Конечно же торпеды должны идти под углом к цели, так как она движется. Расчет этого угла является основным элементом проблемы управления торпедным огнем.

В автоматическом режиме, система компьютерного контроля торпедного огня делает эти вычисления для вас, без Вашего участия. В этом режиме система получает

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

информацию о цели из наблюдений команды и сама формирует огневое решение.

В ручном режиме, многие из датчиков экрана контроля торпедного огня и контрольной панели становятся входными параметрами, которые Вы должны задать самостоятельно, причем делать это надо точно, чтобы было создано аккуратное решение огня. Обсуждение ручного режима выходит за рамки этого упражнения. Если Вам это интересно, посмотрите секцию *Использование ручного режима прицеливания* в разделе *Система контроля торпедного огня* выше в этом руководстве.

На данный момент у Вас должна быть установлена степень сжатия времени на 1х и большая часть Ваших торпед уже либо достигли цели, либо промахнулись. Если все торпеды попали, примите наши поздравления! Если нет, Вы можете сделать второй заход по тем целям, которые ушли.

Во время боя эсминцы не перезаряжают свои торпедные установки, из которых уже был произведен выстрел.

Пока мы находимся здесь, давайте рассмотрим некоторые другие возможности экрана, которые служат для того, чтобы изменять настройки самих торпед.

Переключатель в правом нижнем углу контролирует делаются ли настройки торпед автоматически или они могут быть вручную изменены командиром. Теперь выключите автоматический режим, чтобы попробовать некоторые настройки.

Скорость торпеды контролируется круглой кнопкой в правой части панели управления торпедами, вторая сверху. Выбранная скорость торпеды указана на шкале слева от кнопки. Внутренняя шкала показывает выбранную скорость.

Прибор , находящийся чуть ниже, показывает выбранную глубину погружения торпеды в футах. Вы можете

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

изменить ее, нажав любое из чисел, расположенных по внешней части шкалы.

Зачем Вам это может пригодиться? У различных кораблей различная осадка (расстояние на которое киль погружен в воду). В большинстве случаев, у грузовых и военных кораблей довольно большая осадка - от пятнадцати до тридцати футов - в то время как у сопровождающих кораблей осадка обычно меньше пятнадцати футов.

У торпеды, которая идет глубже, больше шансов нанести урон цели, что приведет к тому, что корабля затонет быстрее, чем команда сможет откачать воду. По умолчанию, автоматическая настройка торпеды делает глубину погружения небольшой, но Вы можете изменить ее сами, если хотите.

Кстати, если Вы хотите узнать осадку цели, используйте контрольную панель идентификаторов судов (вторая кнопка на контрольной панели, или клавиша **W**). Найдите нужный корабль при помощи меню панели и Вы увидите его осадку среди представленной информации.

Конец тренировочной миссии 4

Управление торпедами, особенно в ручном режиме, может стать довольно сложной частью игры, с которой необходимо познакомиться. Вы также можете попробовать комбинировать различные навыки, приобретенные в предыдущих миссиях, для проведения различных комбинаций атак.

Когда Вы освоитесь с использованием управления торпедами, нажмите кнопку **Закончить** на всплывающей контрольной панели или отправляйтесь назад на базу в Ньюпорте. Теперь Вы готовы к последней тренировочной миссии.

Тренировочная миссия 5: Противолодочное вооружение

Основной ролью эсминцев США на Атлантическом военном театре, созданных как многофункциональные вооруженные платформы, была защита конвоев от нападения подводных лодок. Как и другие системы вооружения, противолодочные системы можно контролировать с БИЦ, при помощи нажатия по Вашему эсминцу кнопкой мыши и перетаскивания курсора к предполагаемой цели. Вы можете опробовать этот метод в этой тренировочной миссии, но мы хотим сконцентрироваться на практическом использовании станции глубоководных бомб. Обратите внимание, что когда Вы атакуете подводные цели с БИЦ, не будет появляться всплывающее меню вооружения, так как у Вас есть только один вид оружия, против таких целей.

Вы начнете эту тренировочную миссию гораздо дальше в море, чем все предыдущие. Это сделано для того, чтобы у подлодок было больше пространства для маневра и чтобы предоставить Вам задачу как можно более приближенную к реальным условиям.

Расположите свои корабли так, чтобы достигнуть первой конечной цели, показанной на карте БИЦ. Когда Вы ее достигнете, с Вашей сонарной станции поступит сообщение о присутствии вражеских подлодок по курсу на северо-восточном направлении. Когда Вы подойдете ближе к сонарному контакту, Вы можете переключиться на сонарную станцию, выбрав ее линейке меню соответствующую кнопку или клавишу **F7**.

Как и на любой станции Эскадры Смерти, если Вы не контролируете оборудование самостоятельно, то Ваша команда делает это за Вас. Когда Вы придете на станцию гидрофонов, Вы увидите, что на данный момент она работает в автоматическом режиме. Вы можете

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

предоставить Вашей команде продолжать контролировать подводную ситуацию, или переключить выключатель в правом верхнем углу на ручной режим. Если Вы хотите попробовать управлять сонарным оборудованием, приостановите игру и прочтите секцию о звуковой станции, если Вы еще не сделали этого.

Когда Вы приблизили свои эсминцы к целевым подводным лодкам, отправляйтесь на станцию глубинных бомб, выбрав ее на линейке иконок внизу экрана или нажав на клавишу **PrtScr** на Вашей клавиатуре.

Главой задачей при атаке подводных целей является максимально приблизиться к подлодке, так чтобы Вы находились прямо над ней. Поэтому на станции глубинных бомб есть два типа управляющих механизмов: одна их часть предназначена для спуска глубинных бомб, а другая для управлением кораблем.

Давайте быстренько разберемся с представлением этой станции. Самая большая часть экрана предназначена для тактического осмотра. Здесь Вы не можете отдавать приказы так, как Вы это делали на БИЦ, но Вам предоставляется необходимая информация. Перемещение курсора на любой корабль на экране приведет к тому, что всплывет вся информация известная об этом соединении (конечно же в зависимости от степени реализма!). Самая важная информация, которую вы получаете от тактического осмотра это ситуативная осведомленность. Здесь будут указаны все звуковые контакты, которые фиксирует Ваша гидрофонная станция, что позволяет Вам использовать средства управления справа внизу, чтобы сманеврировать в позицию удобную для сбрасывания глубинных бомб. Вы можете изменить представление вида на экране тактического осмотра, используя колесико мышки (если оно у Вас есть) или нажав на кнопки представления рядом со шкалой выбора глубины справа вверху.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Эсминцы могут быть оборудованы спусковыми установками, которые скатывают глубинные бомбы с кормы корабля и К-пушками, расположенными по бортам судна, которые выстреливают глубинные бомбы. Эсминцы, оборудованные обеими типами систем могут покрывать глубинными бомбами довольно большую область над нужной территорией.

Используйте средства управления, чтобы занять позицию прямо над одной из целевых подлодок. Это оптимальная позиция для сбрасывания глубинных бомб. Тем не менее перед тем как атаковать Вам нужно сделать несколько выборов. Вам нужно выбрать глубину, на которой взорвутся бомбы. Глубинные бомбы это оружие действующее вблизи, и им не нужно контактировать с целью, чтобы взорваться, но чем ближе Вы их взорвете, тем больший вред они нанесут. Необходимая установка глубины может быть сделана двумя способами: по предположениям Вашей команды, которые будут показаны в окне, которое всплывет если Вы наведете курсор мыши на контакт, или при помощи прослушивания цели со звуковой станции. Используйте высоту пика, чтобы установить глубину погружения цели. Чем глубже цель, тем менее сильный импульс вернется на станцию, следовательно тем меньше будет пик. Конечно же такой метод требует некоторой практики!

Когда Вы выяснили глубину положения Вашей цели, Вы можете установить количество установок с которых будут сбрасываться бомбы каждый раз, когда Вы будете нажимать кнопку огонь, а также интервал в секундах между сбрасыванием каждой из бомб. Эти управляющие механизмы расположены внизу экрана вместе с визуальным представлением прибора, которой горит зеленым цветом, если бомбы загружены и готовы к выстрелу.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ МИССИИ

Когда Вы ввели все настройки, которые хотели, и приблизились к целевой подлодке, нажмите красную кнопку огня, чтобы спустить глубинные бомбы. Когда бомбы сброшены, вы увидите белые кружочки на тактическом виде, которые показывают место, где были сброшены бомбы. Когда бомбы взорвутся, эти кружочки станут оранжевыми, а затем исчезнут.

Была ли атака глубинными бомбами успешной или же нет, определить довольно сложно. Лучшим показателем того, что атака была успешной может служить то, что Вы нее сможете больше уловить цель при помощи звуковой станции. Иногда Ваша команда может заметить всплывающие на поверхность обломки и проинформировать Вас о том, что атака была удачной.

Если Вы играете миссию, одной из задач которой является потопление встречающихся подлодок, то этот объект сразу же появится на экране результаты/процесс миссии (ESC), как только Вы заметите подлодку.

Если вы не хотите вести атаку глубинными бомбами со станции глубинных бомб, Вы можете быстро приказать Вашим кораблям атаковать вражеские подлодки с БИЦ. Просто проведите линию от соединений, которые Вы хотите чтобы участвовали в атаке, к вражеской подлодке. Так как глубинные бомбы являются единственным оружием для атаки подводных целей, меню выбора вооружения не появится, и эсминцы начнут свои атаки глубинными бомбами.

Потратьте некоторое время на практику ведения атак при помощи глубинных бомб. Как мы уже подчеркивали ранее, это лучшее время для оттачивания Вашего умения, так как пока никто не стреляет по Вам!

Конец тренировочной миссии 5

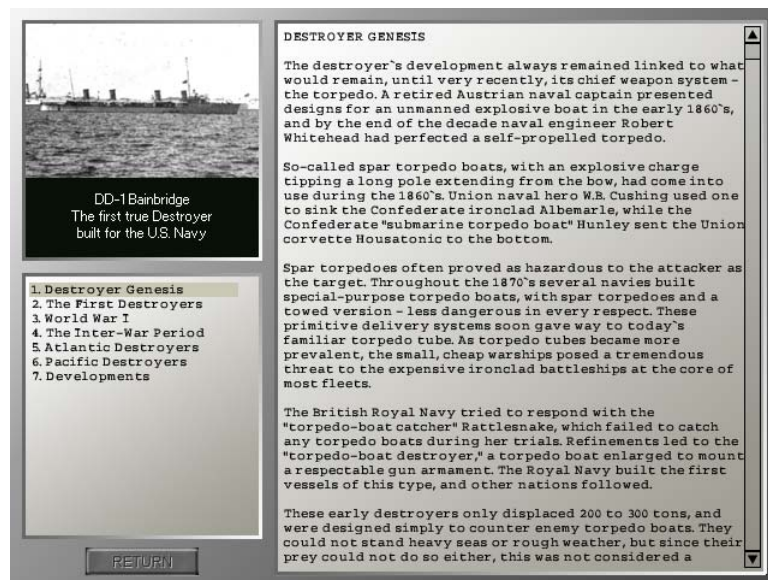
Наши поздравления! Теперь у Вас должны быть все основные навыки, чтобы начать морские баталии вражескими войсками. Тем не менее еще есть многое, чему надо научиться. Мы рекомендуем потратить некоторое время на прочтение документа ЭСКАДРА СМЕРТИ справочный материал, который можно найти на CD, потому что как-никак знания это Ваше самое главное оружие.

Музей

Опция Музей в Главном Меню позволяет Вам выбирать из трех информационных компонент.

История Эсминцев

Этот раздел позволяет Вам прочитать историю эсминцев от их создания вплоть до наших дней. Выберите любую из семи глав, представленных внизу слева. Выбор главы приведет к появлению текста в правой части экрана.



Просмотр Судна

Эскадра Смерти предоставляет Вам возможность осмотреть корабли, эсминцы и авиацию всех основных сил, которые принимают участие в игре. Вы можете делать это время от времени, чтобы хорошо знать как внешний вид так и слабые и сильные стороны соединений, с которыми Вам придется встречаться в игре.

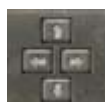
Опции Игры



В нижней левой части экрана находятся управляющие механизмы, для выбора соединения, которое Вы хотите посмотреть. Вам предоставляются следующие опции, сверху вниз, страна производитель, тип соединения и его класс. Нажмите левой кнопкой мыши по опции, чтобы выбрать страну, тип и класс.



В центре экрана находится информация, относящаяся к соединению, которое Вы рассматриваете.



В правой части экрана находится управление видом. Нажатие на кнопки стрелок позволит Вам изменить угол, под которым Вы рассматривает соединение. Левая и правая стрелки будут поворачивать

Опции Игры

соединение по горизонтали, в то время как стрелки вверх и вниз будут соответственно увеличивать и уменьшать высоту вида. Вы также можете нажать и удерживать правую кнопку мыши, чтобы использовать мышь для контроля поворота Вашего вида.



Нижняя часть содержит средства управления приближением вида. Нажатие левой кнопкой мыши по кнопкам + и - будет соответственно увеличивать и уменьшать размер соединения. Чтобы использовать мышку для контроля приближения, просто нажмите левую кнопку и перемещайте мышку.

Чтобы выйти из Просмотра судов, нажмите левой кнопкой мыши на Выход, расположенный в левом нижнем углу экрана или нажмите клавишу ESC на Вашей клавиатуре.

Тур по эсминцу

Тур по эсминцу позволяет Вам совершить виртуальное путешествие по эсминце класса Флетчер USS Kidd (DD-661), который сохранен как музей в Baton Rouge Louisiana. Чтобы получить больше информации о Kidd, посетите <http://www.usskidd.com>.

Опции Игры



Интерфейс тура по эсминцу состоит из трех разделов. По часовой стрелке, слева сверху находится окно осмотра отсеков, навигационная панель и окно отсека навигации.



Выберите отсек, который Вы хотите осмотреть, переместив курсор мыши на образ эсминца в окне отсека навигации, затем нажмите левой кнопкой мы по отсеку, чтобы рассмотреть его в окне просмотра.

Когда Вы рассматриваете отсек в окне просмотра, есть несколько возможностей управления видом. Разместите курсор мыши над окном просмотра. Нажатие и удержание

Опции Игры

левой кнопки мыши приведет к изменению курсора на направленную стрелку. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, Вы можете использовать мышь для свободного перемещения по отсеку. Если курсор мыши расположен в окне просмотра, то нажатие клавиши **Shift** приведет к увеличению изображения, а нажатие **Ctrl** к уменьшению.

Когда Вы осматриваете отсек, на панели информации будет показана информация, относящаяся к этому отсеку. Чтобы переключиться на другую часть эсминца, выберите другой отсек в окне навигации.

Чтобы выйти из тура по эсминцу, нажмите левой кнопкой мыши по кнопке закрыть, расположенной вверх справа или нажмите клавишу **ESC**.

Опции Игры

Эскадра Смерти создана так, чтобы ее можно было запустить на разных компьютерах. Важно знать конфигурацию Вашей системы и на какие возможности окажет влияние запуск игры.

Реализм

Эскадра Смерти позволяет Вам установить несколько уровней реальности, что сделает игру более или менее сложной. По умолчанию, установлен средний уровень. Если Вы включите все опции, игра может стать очень сложной. Если Вы не хотите подгонять свой игровой опыт, есть несколько уровней сложности, которые можно выбрать нажав Легко, Средне или Трудно в правом нижнем углу.

- **Ограниченное Боезапас** – Если Вы выключите эту опцию, то Вы получите неограниченное количество торпед и снарядов для палубных и зенитных орудий.
- **Ограниченное Топливо** – Если Вы выключите эту опцию, у Вас будет неограниченное количество топлива.
- **Неразорвавшиеся Торпеды** – Как и их аналоги в Silent Service, командам эсминцев приходилось сталкиваться с огромным количеством проблем, связанных с надежностью торпед, в начале войны. Если Вы выключите эту опцию, то Вам будут предоставлены 100% надежные торпеды.
- **Ограниченная Видимость** – При включенной опции, на экране БИЦ будут отображаться только те соединения, которые заметила команда. Если Вы выключите эту опцию, у Вас будет возможность увидеть на экране БИЦ все корабли мира.

Опции Игры

- Реалистичная Перезарядка – Если Вы выключите эту опцию, то у Вас будет поразительно быстро проходить перезарядка пушек и спусковых установок для глубинных бомб.
- Уязвимость – Если Вы выключите эту опцию то Ваш эсминец станет неуязвимым по отношению к любому повреждению.
- Попадание на Мель – Если Вы выключите эту опцию, то ваш эсминец сможет садится на мель без причинения какого-либо вреда корпусу.
- Выключить Вид Снаружи – Если Вы включите эту опцию то будет выключена игровая возможность дальнего вида.
- Реалистичное Плавание – Если Вы выключите эту опцию, то Вам будет позволено использовать менее реалистичную с точки зрения физики модель как для эсминца так и для океана.
- Ограниченные Цели – Если Вы включите эту опцию, то Вам не будет показана дальность цели, ее идентификационный номер и индикаторы повреждений и будет ограничено количество информации о соединении, показанной в информационном окне БИЦ.
- Степень реализма – Это обобщенный показатель уровня реализма на основе выбранных Вами настроек. Он может колебаться от 100% (наиболее сложный уровень) до 0% (самый простой).

Графика

Опция графики позволяет Вам изменить разрешение игрового экрана и общих визуальных деталей. Если Ваша игра идет медленно, Вы можете сделать здесь некоторые изменения, которые улучшат игру ценой некоторой степени виртуальной реальности.

ОПЦИИ ИГРЫ

- **Режим Экрана** – Эскадра Смерти поддерживает два уровня разрешения и две цветовые гаммы. Большие разрешение и цветовая гамма улучшают качество изображения, но при этом требуют больших мощностей от процессора и большей видеопамяти. Меньшие разрешение и цветовая гамма будут давать не такое четкое изображение, но обеспечат более гладкую смену кадров и более экономный режим использования видеопамяти на медленных машинах. Поддерживаются следующие разрешения и цветовые гаммы: 640x480 High Color (16 bit), 1024x768 High Color (16 bit), 640x480 True Color (32 bit), and 1024x768 True Color (32 bit). Для 32-х битной палитры требуется видео карта с 16 мегабайтами видеопамяти. Для true color и лучшего разрешения мы рекомендуем видео карту с 32 мегабайтами.
- **Туман** – Эта опция позволяет Вам включать и выключать атмосферные явления в игре.
- **Мульти Текстуры** – Эта опция позволяет использовать несколько уровней текстуры, для более точной текстуры ценой больших затрат видеопамяти. Отключение этой опции, на некоторых системах может улучшить представление.
- **Объемный Туман** – Эта техника обеспечивает более точное распределение тумана для больших объектов, таких как земля, но делается это за счет мощности процессора.
- **Плоский Туман** – Эта опция улучшает атмосферные явления при помощи использования попиксельного счета. Не все видео карты поддерживают это. Если Ваши 3D изображения выглядят целиком белыми или вообще без тумана, то Вам следует отключить эту опцию.

Опции Игры

- Гибкие Текстуры – Эта опция позволяет осуществлять гибкое текстурирование внешней среды, для тех видео карт, которые поддерживают эту возможность.
- Зеркальные Блики – Эта опция включает эффект отражения света, что позволяет более точно изображать "сверкающие" поверхности. Это делается за счет мощностей процессора. Некоторые системы будут работать лучше, если Вы выключите эту опцию.
- Выделение Текста – Эта опция позволяет Вам включать и выключать подсветку текста в игре.
- Уровень детализации – Эта опция позволяет Вам менять смещение, которое используется при выборе уровня детальности изображения многоугольных моделей. При более низкой настройке во время рендеринга сцены, будут выбираться менее детализированные модели и при близких дистанциях, что может привести к более плохой работе некоторых систем за счет качества изображения.

Звук

В Эскадре Смерти есть множество различных звуков и голосов, которые добавляются к остановке и позволяют Вам почувствовать себя полностью погруженным в игру. Есть важные звуки и предупреждения, которые могут появиться во время игры, и Вы много потеряете, если не сможете их услышать.

Перемещение ползунков в следующих опциях позволит вам установить желаемый уровень звука от его отсутствия (совсем слева) до максимального уровня (совсем справа).

- Общая Громкость – Эта опция позволяет Вам установить уровень звука в игре в целом.

Опции Игры

- Громкость Эффектов – Эта опция позволяет Вам установить уровень звука для звуковых эффектов в игре.
- Громкость Музыки – Эта опция позволяет Вам установить уровень звука музыкального меню игры.
- Громкость Голоса – Эта опция позволяет Вам установить уровень звука голосовых сообщений, поступающих от членов команды Вашего эсминца.
- Громкость Заставок – Эта опция позволяет Вам установить уровень звука для видеороликов.

Горячие Клавиши

Esc Выйти из симулятора

Станции внутри игры

F1	Помощь
F2	Боевой Информационный Центр (БИЦ)
F3	Палуба Наблюдения
F4	Управление
F5	Радиорубка
F6	Радар
F7	Сонар
F8	Управление Основным Орудием
F9	Основные башни
F10	40-мм Зенитные Орудия
F11	20-мм Зенитные Орудия
F12	Управление Торпедами
PrtScn	Станция Глубинных Бомб
ScrLk	Машинный Отсек
Pause/Break	Контроль Повреждений
Q	Контрольная панель навигации
W	Контрольная панель идентификаторов судов
E	Командная контрольная панель
R	Контрольная панель

Управление видом

Стрелка влево	Поворачивает вид влево
Стрелка вправо	Поворачивает вид вправо
Стрелка вверх	Поднимает вид/поворачивает вниз
Стрелка вниз	Опускает вид/поворачивает вверх
H	Курс по направлению осмотра
V	Направление осмотра по курсу
X	Переключатель фиксации вида
Z	Приближение
J	Вернуться к курсу

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Управление сжатием времени

-	Уменьшить сжатие времени
+	Увеличить сжатие времени
\	Установить степень сжатия на 1x
Backspace	Пауза (0x степень сжатия)

Управление

~	Стоп машины
1	Самый малый вперед
2	1/3 вперед
3	Вперед
4	Полный вперед
5	Самый полный вперед
6	Самый малый назад
7	1/3 назад
8	Назад
9	Самый полный назад
[	Поворот руля на 5 градусов влево
]	Поворот руля на 5 градусов вправо
'	Руль по центру
Ctrl-[	Руль полностью влево
Ctrl-]	Руль полностью вправо

Управление вооружением/прицеливанием

L	Зафиксировать выбранную цель
<	Предыдущее оружие
>	Следующее оружие
Пробел	Огонь

Сочетания клавиш

Ctrl+PrtScn	Сделать снимок экрана (файл будет сохранен в каталоге sim)
-------------	--

Команда Разработчиков

Создана Ultimation Inc.

Директор	Troy Heere
Инженеры	Dave Bringhurst Steve Cox Scott Daley Darrel Dearing Dave Farquharson Dave Foster
Художник-постановщик	Steven Fischer
Художники	Lincoln Barr Dan Guerra David Twist Sy West
Пресса	Brian Tuohy
Продюсер	Mark Kunderling
Мама Дена	Bev Tuohy
Дизайн кампаний	Michael Bennighof
Сценарист	Guy Usario
Музыка	Eric Heberling
Запись голосов	Charles de Vries Multimedia www.voicegroup.com
Аудио инженер	Al Johnson
Технические ассистенты	Al Tilley Capt. Robert Karras
Отдельная благодарность	The staff of the USS Kidd and Nautical Center, Baton Rouge, Louisiana (www.usstkidd.com) Larry Bond Chris Carlson

Выпущена SSI/Ubi Soft Entertainment, S.A.

Продюсер	Shawn Storc
Исполнительный продюсер	Carl Norman
Руководитель Тех. Поддержки	Marc Fish
Тесты производили	Thadd Abernathy
	Eric Andreassen
	Aaron Baxter
	Elizabeth Gordon
	Dustin Hendricks
	Jason Leek
	Tyler Ludlow
	Kyle Minchokovich
	Ness Salonga
	Derek Williams
	Mark Williams
Другие Тестеры	John Bendel
	Frank Kulick
	NWS Team
	Gordon Shenkle
	Ray Hayden
	Ed Kettler
	Neal Stevens
	Bill Waldheim
Ubi Soft в Монреале	
Менеджер службы поддержки	Eric Tremblay
Руководитель службы поддержки	Benoit Gagnon
Тесты производили	Martin Asnong
	Patrick Dufort
	Maxime Faucher
	Louis-Phillipe Brissette

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

	Martin Tavernier
	Jo-Ashley Robert
Интернац. координация	Alexis Godard
	Anne Blondel
Менеджер Локализации	Coralie Martin
Менеджер Содержания	Fabrice Pierre-Elie
Разработка VP	Bret Berry
Менеджер по маркетингу	Tena Lawry
PR менеджер	Karen Conroe
Разработка/поддержка представительства в сети интернет	Kerry Branter
Отдельная благодарность	Fernando Cuervo
	Douglas Reilly
	Sarah Taylor
	Matt Wagner
	Subsim Review
	(www.subsim.com)
	Wolfpack League
	(www.sh2fleet.com)
	Eagle League

© 2001 Ubi Soft Entertainment, S.A., and its licensors. © 2001 Ultimation Inc. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft Logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ultimation and the Ultimation logos are registered trademarks of Ultimation, Inc. Windows and Win are either registered trademarks or trade-marks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is either a registered trademark or trademark of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. All other trademarks are the property of their respective owners.